2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

¡REGALO!

POKéMON Edición Rojo Fuego · Edición Verde Hoja

PÓSTER GIGANTE
150 POKéMON
Rojo Fuego y Verde Hoja

GUÍAS DE TRUCOS
DRAGON BALL Z
POKéMON COLOSSEUM
SHREK 2

LAS MEJORES ESTRATEGIAS DE POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
Con trucos y consejos para todos los entrenadores

¡¡DESCUBRE SUS NUEVOS JUEGOS EN GC Y GBA!!

¡VUELVE MARIO!

Paper Mario 2, Mario vs Donkey, Mario Ball, Mario Tennis, Mario Party 6...

Nº 144 NOVIEMBRE 2004
8 424094 810024 00144

LAS NOVEDADES MÁS FLIPANTES PARA TU GC Y GBA

PIKMIN 2 | FIFA 2005 | RESIDENT EVIL 4 | LOS INCREÍBLES





PORTADA

¡Descubre sus nuevos juegos!

MARIO ATACA EN CUBE Y GBA

Avanzamos 6 proyectos secretos del "fontanero".

PÁGINA 22



PÓSTER 150 POKéMON ROJO Y VERDE

NOVEDAD

Vístete de astronauta y vente al planeta de los PIKMIN 2

Te contamos todas las novedades que trae la segunda entrega de uno de los juegos más originales.

PÁGINA 32



GUÍA

Sé el mejor luchador en el nuevo DRAGON BALL Z de Game Boy.

Será fácil porque te contamos uno a uno todos los golpes secretos y extras.



PÁGINA 74

PREVIEW

TALES OF SYMPHONIA pondrá de moda el RPG

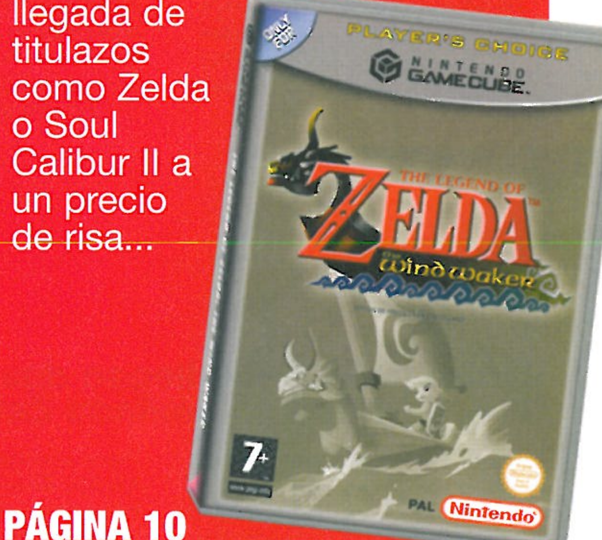
No te pierdas esta sorpresa con la firma de NAMCO.

PÁGINA 16

REPORTAJE

Todos los juegos que puedes encontrar en la serie PLAYER´S CHOICE de CUBE.

Los Player´s Choice siguen creciendo. Este mes te contamos la llegada de titulazos como Zelda o Soul Calibur II a un precio de risa...



PÁGINA 10

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















Aquí tenéis las **imágenes** más fuertes de este juegazo.

«METROID PRIME 2» ARRASARÁ EN TU CUBE

La segunda parte de «Metroid Prime» aterrizará a principios de diciembre, y sin duda va a ser el bombazo de las navidades para GameCube.

Como sabemos que lo esperáis con gran ansiedad, antes de nada hay que confirmar cuándo lo tendremos: según las últimas noticias, **«Metroid Prime 2» llegará a Europa a primeros de diciembre. Es el juego elegido por Nintendo para "rematar" el año** en GameCube, junto a los no menos potentes «Paper Mario 2» y «Tales of Symphonia», que veremos un pelín antes. Ya sabéis, la tradición marca que los grandes bombazos lleguen siempre a final de año. Y así será también éste.

Y bien, ¿qué esperamos de «MP2»? Si es **fidelidad a la primera entrega,** contad con ello. La demo del juego que se ha publicado en USA, y que ya ha pasado por nuestras manos, deja ver un gran parecido entre ambas entregas. Tanto en estilo de juego como en motor gráfico. En cuestión de aspecto no habrá ninguna revolución. Las texturas serán más nítidas y detalladas, y todo lo veremos más real. Mejoras lógicas. Igual para los personajes, tanto **Samus como los Piratas lucirán más "vivos" en escenarios que tendrán mayor profundidad.** Hablando de escenarios, ya sabréis que **Samus saltará entre dos dimensiones, la de la luz y la de la oscuridad,** ambas en el planeta Aether. Esto de desdoblarse será una exigencia del argumento del juego, que además nos llevará a utilizar nuevas armas (además del rayo láser habitual, sumad dos, uno de luz y otro de oscuridad) y a mejorar el equipamiento. Samus partirá la aventura con un traje muy simplón, y habrá que ir ganando extras y accesorios. **¡¡Pero lo mejor será el modo multijugador!!** Esa va a ser la auténtica revelación de esta entrega. Competir con tres amigos para ser el mejor Samus.



Mejoras gráficas. *Aunque el juego se ha diseñado sobre el mismo motor que la primera entrega, sí que notaremos texturas más nítidas y detalladas que darán realismo.*

¡¡HAZTE CON UNA GAME BOY ADVANCE SP POR 99,99 EUROS!!

Y para celebrarlo, llegan dos nuevas GBA SP Edición Limitada Zelda y Mario.

¡Ahora es el momento! **Desde finales de septiembre Game Boy Advance SP cuesta sólo 99,99 Euros.** Nintendo ha recortado el precio de la portátil en nada menos que 30 Euros, para que todo el mundo pueda disfrutar a tope de las maravillas de esta consola. ¿Qué si esta bajada de precio es para todas las ediciones? Por supuesto, incluidas Tribal Edition y NES Classic.

Con el nuevo precio se van a revolucionar las ventas. ¡Es que no va a quedar ni una, chavales! **En Inglaterra, en la primera semana a 99,99 Euros se ha vendido un 150% más de GBA SP** que en la semana anterior, y la venta de juegos ha aumentado también un 36%.

Pero no acaban aquí las buenas noticias. **En noviembre, Nintendo lanzará dos ediciones limitadas de GBA SP** para celebrar la llegada de los juegos más esperados del año. Hablamos de los nuevos títulos protagonizados por Mario (Mario Ball, Mario Vs Donkey) y Link (Zelda: the Minish Cup). Tendremos una **GBA SP Zelda Edition,** dorada, chulísima, con el Triforce grabado; y otra **GBA SP Mario Edition,** roja y gris, con un diseño para que flipéis. Queda claro.
Es hora de Game Boy. Nuevo precio, nuevas consolas y juegazos...



Samus Aran, un mito entre los personajes de Nintendo, vuelve a la acción con su segundo título de GameCube. Esta vez además de vérselas con los piratas espaciales, hará frente a su propia imagen... más oscura de lo habitual.

Más potencia. Sí, sobre todo de armas y rayos. Además del "power beam", esta vez contaremos con dos nuevos rayos: luz y oscuridad, cada uno con diferentes funciones.

Multijugador. Será la novedad más destacada del juego. Competir con tres amigos en dos modos juego para ver quién es el más rápido.

Aventura y acción. Las imágenes de acción son espectaculares, pero ya sabéis que Metroid no es igual sin aventura y puzzles. Le daréis al gatillo, pero también al coco.

«KILLER 7» FUE LA SENSACIÓN DE CAPCOM EN EL TOKYO GAME SHOW

Los japoneses alucinaron con este original juego, que verá la luz en marzo de 2005.

Hay que reconocer que **«Killer 7» va ser un juego fuertecillo:** tanto en potencia como en nivel de violencia. El proyecto de Capcom. que como veis será un **prodigio de técnica (fijaos en el estilo de los gráficos) y jugabilidad (el guión parece escrito por maestros del cine)**, irá dirigido a un público adulto. Aunque en el recién celebrado Tokyo Game Show, todos los visitantes, niños y adultos, alucinaron con las últimas imágenes de este impactante arcade. Aquí las podéis ver vosotros, aunque no hayáis ido a Tokyo. Los gráficos ya han tomado cuerpo desde la última versión que vimos, y se nota que el motor de las animaciones también avanza a toda máquina. Pero no veremos nada hasta la primavera del año que viene. Se va a hacer de rogar. Hasta marzo, suspiraremos por él.



A sueldo. El juego nos pone en el papel de las 7 diferentes personalidades de un matón. Pero será para hacer el bien.



SEGA NOS PRESENTA «VIRTUA QUEST» PARA GC

Será un RPG de acción con todo el sabor del mítico «Virtua Fighter».

Lo último que prepara Sega para nuestra GC es «Virtua Quest», un **RPG con sabor de leyenda que nos va a traer a la cabeza las luchas fenomenales de la saga «Virtua Fighter»**. Nuestro héroe se llama Sei, y es especial porque tiene la habilidad de obtener poderes de las "Virtua Souls", cartas que guardan los movimientos de los guerreros de «Virtua Fighter». Pero una siniestra organización va detrás de estos objetos y van a hacer combatir a Sei. ¿Te apuntas?



A luchar. *Las peleas serán uno de los puntos clave. ¡Si parece Virtua Fighter!*

Sei. *Será el protagonista de este prometedor RPG, un chaval cuyos poderes le harán aprender más de 45 movimientos de lucha diferentes. Podrá probarlos contra los secuaces de la organización Judgement 6, que pretende controlar las habilidades de nuestro héroe.*

NINTENDATA

1.000.000 **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja se han vendido en EEUU en los primeros 21 días.** Para ser más exactos habría que decir más de un millón de cartuchos. ¡Toma ya!

800.000 Pokémon Esmeralda se han vendido en Japón en su primera semana.

1.200.000 GBA SP hay en este momento en Inglaterra tras el último recuento.

70% Cifra en que aumentaron las ventas de GBA SP en EEUU tras la bajada de precio.

154.000 Super Mario Bros 2 de GBA, sello NES Classics, se han vendido ya en Japón.

ENTRA EN EL CLUB MAYORAL Y ENTÉRATE DE TODO

La marca de ropa infantil Mayoral te invita a formar parte de su nuevo Club.

Tienes **entre 6 y 12 años, te gusta la moda, los videojuegos, navegas por Internet, y siempre quieres estar a la última...** Bueno pues te vamos a contar un secreto. Hay muchos más como tú en el Club Mayoral, que la prestigiosa marca de ropa acaba de abrir en Internet. Date un garbeo por ahí y descubrirás que **hacerse socio tiene sus ventajas.** Participarás en promociones, tendrás acceso a noticias de muchos temas (videojuegos incluidos) y de paso podrás conocer sus novedades en moda. La dirección es **www.mayoral. com.** ¡Nos vemos allí!





¡¡DOS JUEGOS PARA TU GAME BOY POR SÓLO 49,95 EUROS!!

THQ firma un acuerdo para diseñar los juegos de las famosas muñecas Bratz.

Este mes estamos que lo tiramos con las noticias "económicas". Que si baja el precio de GBA, que si los Player´s Choice, y ahora tenemos otra aquí de las que nos dan felicidad: la **línea de juegos 2 en 1 que lanza THQ.** Pues sí, es una flipada total. Son para GBA. Dos juegos en uno, por el precio de un cartucho. Los packs disponibles son cuatro. El **Disney/Pixar,** con **«Buscando a Nemo»** y **«Monstruos SA»**; el **Disney Boys,** con **«Power Rangers Ninja Storm»** y **«Power Rangers Time Force»**; el Adult Racing, con **«Moto GP» y «GT Advance 3»**; y el Hot wheels, con **«Hot wheels High Velocity»** y **«Hot Wheels World Race»**.

Y ahora una para fans de la muñecas Bratz. THQ va a diseñar la línea de juegos protagonizados por estas famosísimas muñecas. **El primero de esta serie lo veremos en otoño de 2005.**



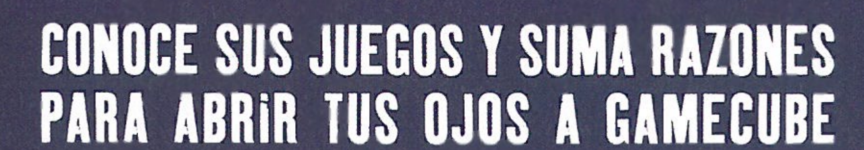
ABRE LOS OJOS A GAMECUBE CON...

NINTENDO GAMECUBE

MARIO KART Double Dash!! PAK PLATINO

99,99 €

PRECIO INVENCIBLE



Suma y vencerás:
A la exclusiva GameCube platino súmale uno de los racers mejor reconocidos del momento y a todo esto un precio invencible: 99,99 €.... Vas a ver, si no tienes GameCube no sabes lo que te estás perdiendo.





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

NINTENDO DS:
ESTRENO EN USA EN NOVIEMBRE

¡¡Confirmado: la nueva DS llegará a Estados Unidos el 21 de noviembre; en Japón la tendrán el 2 de diciembre, y en Europa estará lista en el primer trimestre de 2005!!

La nueva superconsola de Nintendo ya tiene fecha y precio. Al menos para Estados Unidos, donde se estrenará el día 21 de noviembre. La consola llegará a las tiendas y saldrá a toda máquina, porque su precio no deja lugar a dudas: **149,99 dólares (unos 130 Euros)**. Nada más comprarla, nos llevaremos nuestra primera sorpresa: **viene con una utilidad llamada «Pictochat»**, una especie de juego que permite **escribir mensajes a través de un teclado o un puntero, y transferirlos a otros usuarios** que estén cerca. Y no sólo podremos compartir mensajes, sino también dibujar, crear diseños...

Aquí tendremos que esperar hasta 2005, durante el primer trimestre, para disfrutar este maquinón. No se puede llamar de otra manera a una consola que ofrece doble pantalla, conexión sin cables, posibilidad de jugar con la voz o el tacto... ¿O es que no sabéis lo que es una DS? Ya que estamos de repaso, recordad también que **hay más de 100 compañías** trabajando en nuevos juegos para la máquina, y que como es compatible con GBA ya parte de serie con más de 500 títulos. Para rematar la jugada, **la Gran N trabaja en más de 20 desarrollos exclusivos para DS.**

PRIMER CONTACTO

TAMAÑO (cerrada): 148.7mm ancho x 84.7mm largo x 28.9mm alto.

CONTROLES: pantalla táctil, micrófono incorporado para reconocimiento de voz, botones A, B, X, Y, L, R, Start y Select. Pad de control.

COLORES: Negro y plateado.

PRECIO: 149.99 $ (130 Euros aprox.)



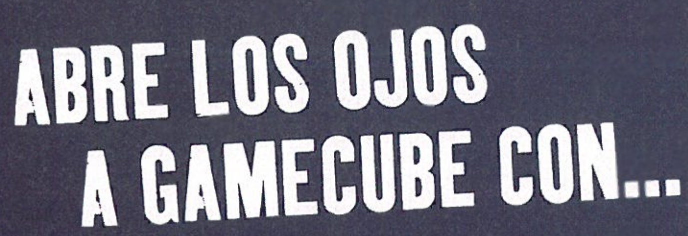


¿SABÍAS TODO ESTO DE NINTENDO DS?

- **Pantalla superior:** 3 pulgadas, retroiluminada, LCD TFT color con 256 x 192 pixels de resolución y posibilidad de 260.000 colores.
- **Pantalla inferior:** mismas especificaciones, con pantalla táctil.
- **Comunicación wireless:** transmisión de datos sin cables entre 1 y 30 metros. Posibilidad de jugar varios con una sola tarjeta de juego.
- **Conexiones:** puertos para juegos de DS, juegos de GBA, cascos estéreo y micrófono.
- **Compatibilidad:** con todos los juegos de GBA, en modo 1 jugador.
- **Extras:** software Pictochat incluido, que permite chatear a 16 usuarios a la vez; reloj, fecha, alarma; calibración de pantalla táctil.
- **Tarjetas de juego:** incluyen memoria RAM para salvar el avance.
- **Sonido:** altavoces estéreo que ofrecen Virtual Surround.
- **Batería:** iones de litio que permite entre 6 y 10 horas de juego; la batería se carga en 4 horas; modo sleep.
- **Software:** más de 100 títulos en desarrollo; 20 de ellos tendrán la firma de Nintendo.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO WARIO WARE **Consola GC + juego Wario Ware** Daniel Morales Pérez (Granada), **Juego Wario Ware** Rubén Dura Tari (Alicante), Ana Belén Álvarez Fernández (Asturias), Samuel Gallego Parra (Badajoz), Aitziber Markaida Llona (Vizcaya), Dennis Cuesta Peña (Vizcaya), Rodrigo Aylagas Macarrón (Burgos), Jesús Hernández Vergara (La Rioja), Alfred Antúnez Acosta (Lleida), Ana Fernández Llompart (Madrid), Kazutoshi Okada Trotiño (Madrid), Ramón Casas Delgado (Salamanca), Pedro López Castro (Tarragona), Javier Causapie Elizalde (Toledo), Kevin Cervera Calaforra (Valencia).
CONCURSO MARIO GOLF **Consola GC + juego Mario Golf (GC)** Saúl Gil Alfonso (Alicante), **Juego Mario Golf (GC)** Pedro Angel Armenteros Blanco (Cádiz), Gaizka Esteban Martínez (Castellón), Alvaro Gallego Torres (Madrid), Luis Zurro de Cos (Madrid), Juan Manuel Couñago Couñago (Pontevedra).





DONKEY KONGA

4 JUGADORES

CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE

Súmate al ritmo de Donkey Konga:
Unos bongos gratis +Su original modo para cuatro jugadores + Un karaoke donde los bongos cantan por tí + 30 canciones conocidas para dar la nota. Tú verás, si no tienes GameCube no sabes lo que te estás perdiendo.





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

12 bombazos al mejor precio

¿Ahorrando para algún jueguecillo? ¡Pues mejor cómprate varios de los mejores títulos de GC!

PLAYER'S CHOICE: 12 JUEGOS MUY BUENOS Y BARATOS

¡Estamos de enhorabuena! Como habréis podido comprobar, esto de los Player´s Choice había estado un poco parado, pero desde Nintendo le acaban de dar un buen empujón. Y lo mejor es que seguro que dentro de poco tendremos más juegos flipantes a precios reducidísimos.

¡PRIMERO VAMOS CON LOS NUEVOS!

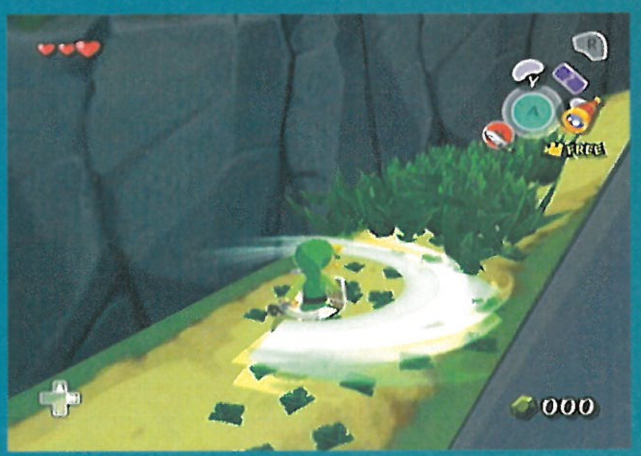
La línea Player's Choice cuenta con cinco nuevos títulos desde ya mismo. Cinco juegazos para vuestra GameCube que podréis conseguir por sólo 29,99 Euros cada uno. ¡Lo que se dice un chollo! ¡Corred a por ellos!



Tipo: **AVENTURA / RPG** Precio: **29'99 €** Jugadores: **1**
Datos extra: **• +20 HORAS DE JUEGO • SONIDO DOLBY PRO LOGIC II**

Es de largo el juego más vendido para GameCube, y ahora, tras su salida en Player´s Choice, va a reventar otra vez las listas de ventas. Zelda fue el juego más esperado (también el más polémico) de 2003. Apostó por una línea de diseño original y diferente. Más allá de sus combates en tiempo real, de sus puzzles o de su alabadísimo sentido del humor, fue su aspecto gráfico (el diseño estilo dibujo animado con un Link muy expresivo) lo que nos conmocionó a todos. Si no fue tuyo en su momento, es hora de hacerse con él. «Wind Waker» garantiza más de 20 horas de genial jugabilidad (eso en el caso de que seáis unos fieras jugando), aunque si queréis el 100% (o acabais de empezar con esto) entonces... puede durar toda la vida. ¡Qué chachi!










F-ZERO GX

Más rápido que tu vista

Tipo: CARRERAS FUTURISTAS · Precio: 29'99 € · Jugadores: 1-4
Datos extra: • 20 CIRCUITOS. • COMPATIBLE TV 60 Hz.



Dile a tus padres que para probar tus reflejos se dejen de darte golpes en la rodilla y te pongan «F-Zero» en tu Cube. Van a ver lo que es una **demostración de reflejos, habilidad y fortaleza, porque controlar estas naves a más de 2.000 km/h exigen** eso y mucho más. Menudo carrerón nos promete este juegazo. Ya sabéis, uno de los de saga clásica que en su edición CUBE se eleva a la máxima potencia. En **velocidad, técnica, jugabilidad y hasta modos de juego**, con un modo historia tremendamente competitivo que da aún mayor profundidad a las carreras. ¡¡Muy, muy fuerte!!

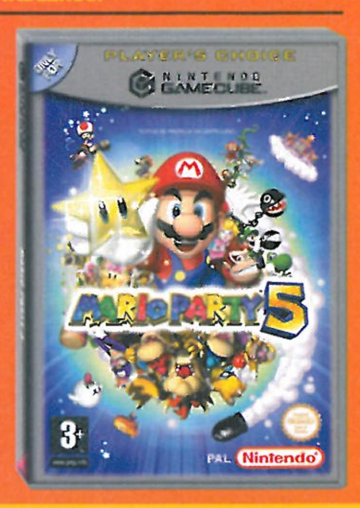


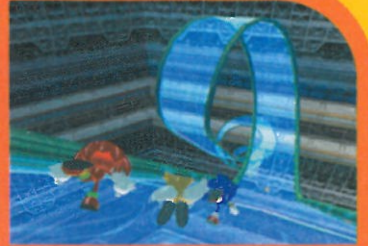

MARIO PARTY 5

Lo mejor en multijugador

Tipo: TABLERO · Precio: 29'99 € · Jugadores: 1-4
Datos extra: • 10 PERSONAJES. • 6 TABLEROS.

Si la cuarta entraga nos pareció la alegría de la huerta, con ésta no va a haber quien nos saque de casa. Quita, quita, con todos los **nuevos minijuegos que le han metido, el aumento de plantilla (ahora hay 10 personajes seleccionables)** y las mejoras en el modo solitario, yo me apunto a esa fiesta pero ya mismo. Luego ya veremos con cuantas estrellas y monedas acabamos, aunque eso será cuestión ver quién es el mejor entre tanto jueguecillo, o sea, quién demuestra más reflejos, coordinación y rapidez entre puzzles, conducción, plataformas, disparos... Va a ser la repera.



SONIC HEROES

Velocidad y originalidad

Tipo: ARCADE · Precio: 29'99 € · Jugadores: 1-2
Datos extra: • 14 PERSONAJES (2 EQUIPOS) • 14 NIVELES



Ni cuando intenta ser original, Sonic es infiel a sus principios. «Heroes» está cargado de novedades y sorpresas, como la posibilidad de **controlar a tres héroes**, pero la seña de identidad se mantiene. Es un juego **veloz, rápido, dinámico**. Y eso se combina perfectamente con la idea del trabajo en equipo y con unos escenarios 3D alucinantes de principio a fin. El resultado es una aventura de subir la adrenalina a tope, con mucha marcha pero también de las de pensar con cabeza. No la debes dejar escapar, y menos con este nuevo precio que te anunciamos aquí.




SOUL CALIBUR II

El juego de lucha interminable

Tipo: LUCHA · Precio: 29'99 € · Jugadores: 1-2
Datos extra: • 15 (+ocultos) PERSONAJES • DOLBY PRO LOGIC II

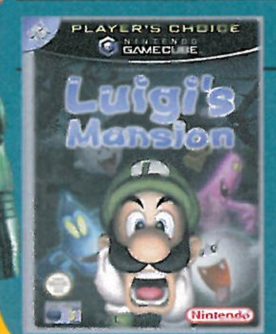
Es sin discusión el mejor juego de lucha jamás diseñado. Y por si fuera poco, la versión GameCube trae un personaje extra por el que muchos todavía suspiran: **Link. Sí, la estrella de Zelda hacía de ídem (estrella, vamos) en este "peliculón" de lucha** en el que todos disfrutamos de sensacionales duelos uno-contra-uno con los mejores luchadores y luchadores del mundo. El de Namco no es sólo un juego espectacular gráficamente, sino también de los más completos en opciones: **8 modos de juego diferentes, más de 700 armas en liza, 15 personajes más una ristra de ocultos...**



Y AHORA, LOS QUE YA DEBES TENER EN CASA

Llevan ya más de un año en el mercado pero no han perdido ni un ápice de actualidad. Si te acabas de incorporar al mundo GameCube, ¡no dejes pasar la oportunidad de hacerte con ellos!

LUIGI'S MANSION



Tipo: AVENTURA Precio: 29'99 €
Jugadores: 1 Puntuación Oficial : 90

Fue uno de los primeros juegos que salieron para Cube, y ya veis, el tiempo no ha podido con él. Al contrario, lo ha revitalizado. Hablar de Luigi's Mansion es hablar de una de las aventuras más divertidas y originales que encontrarás, incluso para cualquier consola. Sólo ver a Luigi manejando la aspiradora absorbe-monstruos, o la cara de susto que pone cuando se acerca algún fantasma... sólo eso es suficiente para rentabilizar la inversión. Que hay que mirar por la pasta.

S. MARIO SUNSHINE



Tipo: AVENT/PLATAF. Precio: 29'99 €
Jugadores: 1 Puntuación Oficial : 94

¿Que aún no te has hecho con este clásico? Pero... eso es imposible. ¿Y tú te dices nintendero? Bueno, tranquilo. Sólo queríamos decirte que el mejor juego de Mario de todos los tiempos no debe faltar entre tus favoritos. Tiene acción, aventura, diversión y, lo que más mola, muchas horas de juego. Sabes de qué va, ¿verdad? Mario debe limpiar la suciedad de Isla Delfino a manguerazo limpio. Se va a poner de pintura hasta las orejas... ¿te animas a ayudarle?

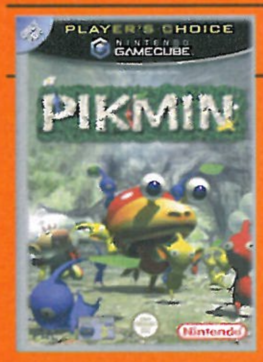
METROID PRIME



Tipo: AVENT/SHOOTER Precio: 29'99 €
Jugadores: 1 Puntuación Oficial : 98

Ahora que estamos a punto de disfrutar de la segunda parte, qué mejor que hacerse con la primera para descubrir uno de los juegos más brillantes de todos los tiempos. Sí, Metroid Prime creó escuela, la de las aventuras 3D subjetivas, con su prota enfrentada a un universo de aliens a los que aniquilar con cabeza... y mogollón de armas, claro. Totalmente imprescindible. Y si aún no tienes tu Cube, nada, te pillas el pak Metroid (consola + juego: 129.99 E) y a disfrutarlos.

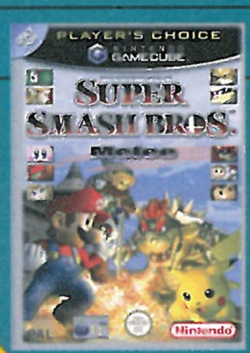
PIKMIN



Tipo: AVENT/PUZZLE Precio: 29'99 €
Jugadores: 1 Puntuación Oficial : 90

¿Cómo que los Pikmin son extraterrestres de visita en la Tierra?, y... ¿no conoces a Olimar? En fin, no podemos darte un curso rápido de Pikminología, pero sí decirte que gracias a estas criaturas-planta, Olimar consiguió salir con su nave intacta del planeta donde cayó accidentado. Gracias a ellos, y a nuestra inteligencia, claro, que nos permitió combinar sabiamente las habilidades de cada especie de Pikmin. Y triunfar. Como tú, si lo pillas.

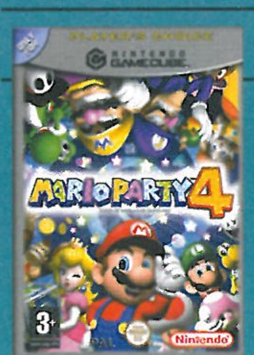
SMASH BROS MELEE



Tipo: LUCHA Precio: 29'99 €
Jugadores: 1-4 Puntuación Oficial : 95

Es el juego de lucha más divertido, original y enganchante de la historia. Hoy otros, pero no como este. En Smash Bros. Melee. se parten los piños todos los héroes de Nintendo. Quieren demostrar quién es el mejor, y no dudan en retarse en escenarios que reconoceréis perfectamente. Fox. Link, Yoshi, Samus, Kirby... los pesos pesados de la Gran N te harán pasar días y días geniales. Y por este precio... ¿te vas a quedar sin él?

MARIO PARTY 4



Tipo: TABLERO Precio: 29'99 €
Jugadores: 1-4 Puntuación Oficial : 91

Si aún no has participado en una de las "fiestas multijugador" de Mario, Nintendo te lo pone fácil. Además, este MP4 es el original, el primero de Cube, así que no hay excusas. Esas famosas fiestas se desarrollan sobre un tablero en el que vamos avanzando a tiro de dado. Cada casilla es un minijuego de inteligencia, habilidad o simplemente reflejos, que es donde está el quid de la cuestión. Otro que debes probar.

STARFOX ADVENTURES



Tipo: AVENTURA 3D Precio: 29'99 €
Jugadores: 1 Puntuación Oficial : 95

No es sólo que sea la última gran obra maestra de Rare, es que además es una de las mejores aventuras que hay para Cube. Pues sí, Fox, el popular zorro de Starwing, y su equipo, protagonizan uno de esos episodios de acción, plataformas y puzzles que a todo el mundo le mola probar. Es un desafío a los buenos jugones, y ahora, con este precio, también a los jugones inteligentes. No podréis pasar sin él.



ABRE LOS OJOS
A GAMECUBE CON...
NINTENDO
GAMECUBE
PLAYER'S
CHOICE
PRECIO
ESPECIAL
de
Nintendo
29,99€*
PIKMIN
CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES
PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE
Ya está aquí Zelda The WindWaker, el juego más aclamado de GameCube ahora en Player's Choice. Además, en Player's Choice también puedes encontrar a Soul Calibur 2, F-Zero GX, Mario Party 5, Pikmin, Metroid Prime y más. Mira, si no tienes GameCube no sabes lo que te estás perdiendo
99,99 €*
PAK
4 JUGADORES
DONKEY KONGA
29,99 €*
ZELDA
JUEGOS EXCLUSIVOS
METROID PRIME 2 ECHOES
JUEGOS MUY ORIGINALES
PIKMIN 2
MÁS DE 250 JUEGOS
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES
CONEXIÓN GBA
FINAL FANTASY
PRÓXIMAMENTE
resident evil 4
*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

¡¡Descubre un nuevo camino a la Tierra Media!!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

Vivirás la gran aventura de «El Señor de los Anillos» poniéndote en la piel de nuevos personajes.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **RPG**
- **DICIEMBRE**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Los protagonistas serán nuevos** pero los señores de EA ya les han puesto unos nombres muy molones. Acostúmbrate a hablar de Berethor, Elegost, Morwen, Idrial, Hadhod e Ioden.
- ¿Cómo sería jugar con un amigo en un combate por turnos? La respuesta te la dará "La Tercera Edad". **Finalmente, EA incluirá un modo cooperativo.**

¡BIENVENIDO AL RPG!

- La Tierra Media, sus reinos y razas... **¡ingredientes perfectos** para el RPG!



Esta nueva entrega nos dará el control de nuevos héroes con los que nos enfrentaremos, esta vez por turnos, al ejército de Sauron.

El tercer juego de «El Señor de los Anillos» **romperá todos los esquemas.** En las anteriores entregas, como recordaréis, disfrutamos de pura acción, con combates entre multitudes, un magnífico modo multijugador, controlábamos a los héroes de la peli... ¡qué buenos momentos, ¿eh?! Pues en ésta también los habrá, pero ahora la cosa se jugará de diferente manera. El nuevo "Señor" será **un RPG con combates por turnos, al estilo de los clásicos «Final Fantasy»** en el que recorreremos lugares de la Tierra Media nunca vistos en las películas. Vamos, que **iremos por ahí a nuestra bola, creando una aventura propia** con una panda de nuevos protagonistas.

¿Y estará Legolas?

Pues no, o por lo menos no lo controlarás directamente. En esta ocasión **llevarás a personajes totalmente desconocidos,** pero la historia es prácticamente la misma. "¿Cómorl?"– dirás. Nos explicamos. Nos encontraremos en la Tierra Media justo cuando ocurre todo lo de las pelis... pero **no seremos los de las pelis. La historia se centrará en otro grupo de personajes** que también intervienen en el asunto pero no son lo héroes. Aunque, eso sí, por el camino nos encontraremos con caras conocidas como **Aragorn, Gandalf, Legolas, Gimli... Y podrás unirte a ellos... ¡o ponerles a caldo!** "¡¿Recómorl?!"– dirás. Pues sí, el juego no sólo te permitirá forjar tu propio camino, sino también **elegir el bando en algunas circunstancias.** Pero vamos, lo normal a lo largo de tu aventura será encararte a todo tipo de "malos de las pelis", desde simples orcos hasta jinetes negros. Cada combate te proporcionará una cantidad de puntos de **experiencia** que luego podrás transformar en

LOS HÉROES DE LA 3ª EDAD. *Acostumbrarnos a los nuevos personajes no será problema. La cara será distinta pero las razas, las de siempre: elfos, hombres, enanos...*



Veremos cada ataque, nuestro o de los malos, detalladamente y con diferentes cámaras. ¡Qué espectáculo de flechazo se va a llevar el troll cavernícola, ese!



Tomaremos el control de nuevos personajes, que vivirán una historia paralela a la de los héroes de la película. Incluso nos podremos cruzar con ellos por el camino.



PODREMOS "VER LA PELÍCULA"

Nada más empezar el juego ya nos sorprenderán con la introducción de la primera película, tal como la pudimos ver en el cine. Y según avancemos irá apareciendo algún que otro fragmento, intercalado entre misiones, de las demás entregas. ¿Acaso hay mejor manera de relatar los acontecimientos de la ave...? "¡¿Y LEGOLAS, Y LEGOLAS?!" Que sí, que lo verás. Y tan majete como siempre.



Como en todo combate por turnos, tendrás que elegir el ataque a ejecutar o el objeto a utilizar. Aunque, si la cosa se pone chunga, también podrás... ¡salir corriendooiaargh!



¡Ese troll echa humo! O se ha quemado o está jugando al «Donkey Konga».



¡La sensación de estar andando por un bosque de verdad es alucinante!

El nuevo «Señor de los Anillos» cambiará la acción por el RPG, los héroes de las películas por nuevos protagonistas y, de postre, ofrecerá un impresionante apartado técnico y visual.

buenas **mejoras para tus armas, habilidades especiales, nuevos hechizos... ¡crearás a tu propio héroe!** Y ésas no serán todas las virtudes del juego, no. Fliparás cuando veas la calidad de los conseguidos escenarios. Bosques que mostrarán cientos de árboles en pantalla, brumas movidas a capricho por el viento, zonas pantanosas donde los héroes chapotearán al tiempo que se manchan sus ropas... Y los personajes también mostrarán genialidades técnicas como la perfecta sincronización de los labios al hablar, o significativas miradas y gestos faciales. Será **una recreación visual constante.** Además, las escenas de combate estarán adornadas con espectaculares juegos de cámaras y algún que otro efecto para que se nos caiga la baba.

Realismo puro y duro

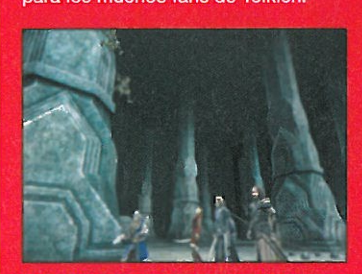
Además de todo eso, habrá escenarios que se ceñirán a la realidad (a la de la película, claro). Parte de la historia transcurrirá en **las intrigantes Minas de Moria. En ellas lucharemos contra Balrog,** el "peazo demoño" que le complicó la vida a Gandalf el Gris. Y aparte de la trama principal, que te obligará a pasar por lugares reconocibles, existirán **misiones paralelas** que ayudarán a definir más las cualidades exclusivas de tu personaje, a escribir tu propio relato de «El Señor de los Anillos».

¡SERÁ UNA EXPERIENCIA DE CINE!

FÍJATE BIEN PORQUE, SI HAS VISTO LAS PELIS, TODO TE SONARÁ DEMASIADO... Muchos de los escenarios en los que se librarán las batallas de «La Tercera Edad» te recordarán momentos impactantes de las diferentes películas. Y es que el realismo gráfico te meterá tan de lleno en la trama, que ya no sabrás si estás jugando o viviendo la peli en primera persona. Una experiencia de lo más gratificante y emocionante para los muchos fans de Tolkien.



La batalla de Gandalf y Balrog tiene... más fuego aún que en la peli, ¿no?



Las Minas de Moria y sus columnones te dejarán con la mandíbula al viento.



¿Quién no recuerda las trepidantes escenas en la tumba de Balin?

¡¡El rol de acción más sonado!!

TALES OF SYMPHONIA

Otro juegazo de rol que ya tiene en vilo a la comunidad nintendera. No pierdas detalle.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **RPG DE ACCIÓN**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **NAMCO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **La cosa tiene pinta de ser muuuuy larga.** Namco asegura que en los dos GOD de los que se compone el juego hay unas **ochenta horas de juego.** No sabemos si empezarlo...
- **Los diseños de los personajes han corrido a cargo de Kosuke Fujishima,** un reconocido artista japonés (dibujante de manga).

PARA MULTIJUGAR

- ¡A ver si conseguimos que el **multi sea una cosa habitual en los RPG!**



Su atrayente aspecto gráfico será una de las grandes bazas de «Tales of Symphonia». De nuevo será la técnica "cel shading" la culpable.

LLOYD, EL PROTAGONISTA. Este es el joven que controlaremos durante toda la aventura. Y tendrá todo lo necesario para ser el personaje principal: un oscuro pasado, una voluntad de hierro, y un par de espadones que...

Si ya habéis terminado la magnífica historia de «Final Fantasy Crystal Chronicles», **aquí llega otro "action-RPG" con multijugador incluido** para que siga la fiesta en vuestra GameCube. Avalado por el renombre de una compañía como Namco, «Tales of Symphonia» volverá a sumergirnos en un **mundo de fantasía, espadas y hechizos.** Y lo primero que queremos hacer es alabar la buena costumbre que están adquiriendo algunos desarrolladores de hacer sus juegos de rol con modo multijugador, pues hasta cuatro valientes podrán disfrutar de los combates en tiempo real que se desarrollan en las tierras de Symphonia. Pero no nos aceleremos, porque antes de combatir, habrá que enterarse de a quién hay que curtir y por qué, ¿no? Dejad que os pongamos en situación, porque la cosa tiene mal cariz, ya veréis.

Despertando a la Diosa

En este mundo, cada cierto tiempo aparece un Elegido, un hijo directo de los ángeles. Él es el único que puede emprender el peregrinaje por todo el planeta que le llevará a la torre que sube hasta el cielo, donde sacrificará su vida para despertar a la Diosa, que hará desaparecer el mal del mundo. Todo esto a Lloyd, el protagonista, le importaría bastante poco de no ser porque su mejor amiga resulta ser una Elegida, y su peregrinaje va a comenzar en breve. Por el bien de nuestra buena amiga y por unos cuantos motivos personales más, **emprenderemos un largo camino lleno de peligros y monstruos,** pero más vale que lo hagamos con cierta fe, pues ningún elegido ha conseguido su objetivo en un período de ¡ochocientos años! Ya va siendo hora de que alguien le ponga un final feliz a tan triste historia, ¿verdad?

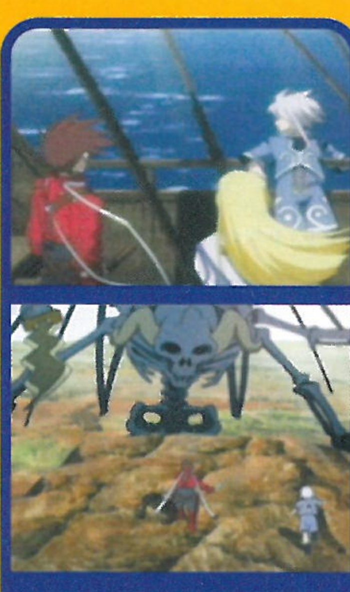
Pues si quieres triunfar vas a tener que **explorar, dialogar, y combatir hasta hartarte.** La mecánica del juego mientras no haya combate será la normal en cualquier RPG: hablaremos mucho con todo el mundo, compraremos equipo y comidas, buscaremos tesoros escondidos... Hasta que veamos un monstruo pulular por la pantalla. En el momento en que entremos en contacto con él, iniciaremos una batalla. Aunque **los escenarios de combate serán en 3D, nosotros nos moveremos únicamente en línea recta** con el enemigo al que estemos encarando (es decir, en 2D). A partir de nuestras características y las del adversario decidiremos si atacamos de lejos, de cerca, con un golpe u otro; pero decidiremos deprisa, que **los combates serán en tiempo real.** Y si los combates son en tiempo real, y nuestro grupo se compone de cuatro miembros, ¿como podremos controlarlos todos a la vez? Hombre, en el modo multijugador está claro,





En las batallas sólo controlaremos a un miembro del grupo, a no ser que juguemos en multijugador. El comportamiento del resto podremos definirlo en los menús.

Hechizos y golpes especiales estarán a la orden del día en cada batalla, y todos ellos vendrán acompañados de espectaculares efectos visuales. ¡Más bolas de fuego, jeje!



¡QUEREMOS MÁS CAPÍTULOS!

Durante toda la aventura disfrutaremos de gráficos tratados con "cel shading", pero también podremos presenciar secuencias de animación pura y dura intercaladas en el desarrollo del juego. Su estilo será más formal que en el resto del juego, con un trazo más estilizado y una calidad envidiable en el dibujo. ¿No hay aún una serie de esto en la tele?



Al final de cada enfrentamiento obtendremos los consabidos ítems y monedas, e incluso nos calificarán la forma de luchar.



El detalle gráfico se extenderá también a los escenarios. La verdad es que va a ser de lo más bonito visto en GC.



El mapa del mundo será en 3D y nos permitirá rotar con libertad la cámara. Cuidado con los monstruos del camino.



Aunque ahora veáis los textos en perfecto inglés, el juego vendrá traducido para que no perdáis detalle del argumento.

pero el jugador individual tendrá a su disposición **menús con órdenes para definir el comportamiento de cada compañero.** No os preocupéis, que no será nada lioso.

¿Me rotula, por favor?

Otro de los ases en la manga que guarda «Tales of Symphonia» es su **aspecto gráfico.** Personajes y escenarios están tratados con la técnica "cel shading", que confiere un aspecto muy de cómic (y molón, para que nos vamos a engañar) a todo juego que lo utiliza. Pero no se limitará a apoyarse en cuatro trazos negros porque, como podéis ver en las pantallas, el diseño de los personajes y el tratamiento de luces y sombras serán geniales de por sí. Por último, deciros que el juego tendrá toques muy personales, por ejemplo personajes que necesitan comprar comida y cocinarla para recuperarse, y tampoco le faltará el sentido del humor, que nunca está de más. Desde aquí nos alegramos de que el ritmo del RPG en GameCube siga así de fuerte, y de que este juego esté en tu tienda el mes que viene.

¡BUEN MENÚ, SI SEÑOR!

HABRÁ MONTONES DE MENÚS. Como todo RPG que se precie, «Tales of Symphonia» dispondrá de un buen número de menús diferentes, pero hay uno que nos ha llamado la atención. Entre espadas, escudos, hechizos e ítems estará este otro menú en el que seleccionamos los platos que queremos que un personaje prepare. Comer rellenará vitalidad, y habrá más de veinte recetas.



¡Aquí llega el primer MEGA-RPG para Cube!

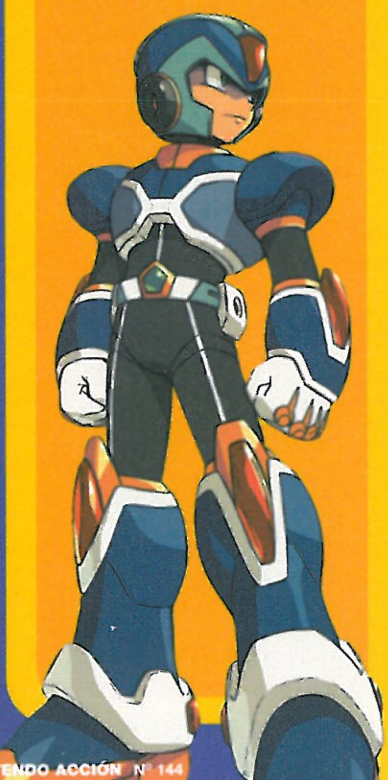
MEGAMAN X

El rey de la acción quiere probar emociones nuevas: ¡combates por turnos y nuevo diseño!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- RPG
- NOVIEMBRE
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

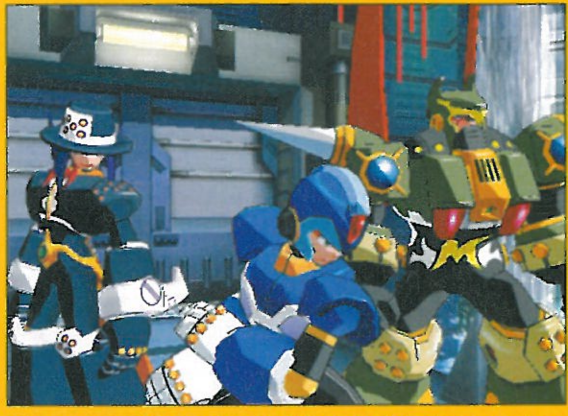
ADEMÁS SABEMOS QUE...
- ¿Acabas de descubrir a Megaman? ¿Y dónde has estado estos años? **El héroe de Capcom lleva más de diez títulos** solo entre GameCube y Game Boy. Y si cuentas los de NES y Super...
- ...lo dejas y te agencias **«Megaman Anniversary Collection»**, DVD que reúne 10 juegos antiguos y que ya está disponible... en EE.UU. Veremos, aquí.

LLEGÓ TU MEGA-TURNO
- Disfrutarás controlando a Megaman en sus primeros **combates por turnos.**


MEGAMAN. Es "el jefe" de los juegos de acción desde que el mundo es mundo. Antes tenía más pinta de chavalín, sí, y un traje más cutre. Se nota que Capcom se ocupa de él bastante a menudo.



El equipo de Axl, Zero ("la rubia") y X se batirá el cobre, el hierro y... de lo que estén hechos, en flipantes combates por turnos.


¿Conoces a Marino y a Massimo? Pues tendrás el placer en las secuencias de vídeo que inundarán la pantalla cada poco tiempo.



Aunque con un toque de acción, esto será puro RPG y, para enterarse de cosas importantes, habrá que conversar con gente.



Cada personaje irá subiendo de nivel, adquiriendo habilidades y armas. Todo será muy RPG: incluso habrá golpes críticos, mira.

Has visto alguna vez un "anime" de Megaman? ¿No? Pues no te preocupes que vas a verlo en Cube y en breve. El héroe azul de Capcom esta vez aparecerá con **una pinta de dibujo animado de caerse de espaldas,** gracias al uso de "cel-shading". Sí, esa misma técnica que se utilizó en «Zelda: Wind Waker». Y, de hecho, el título también será un RPG. Falta que manejes a Link, ¿verdad? Pues no, controlarás a nuestro Megaman de siempre, aunque en esta aventura...

Mejor llámalo "equis"

Sí, porque **además del chaval azul, también estarán Zero y Axl,** los "megamanes" que han protagonizado otros títulos de la saga. Junto a ellos, deberemos infiltrarnos en la isla Giga para detener la rebelión iniciada por **el general Epsilon, un biónico "mu malo", y su Liberion Army,** de lo peor. La isla será un laberinto donde tendremos que resolver problemillas, como **encontrar la manera de abrir una compuerta,** y problemazos, como **acabar con una panda de robots enemigos** que se aparezca en tu camino. En estos lances será donde el título se tornará RPG total, con **combates por turnos al estilo «Golden Sun»** (pero más bonitos, que para eso es de Cube). Sin prisas, podremos elegir quién ataca, a "cualo" (sin prisas no significa sin nervios) y qué arma u objeto utilizará, además de otras cosillas como realizar combos que permitirán, por ejemplo, usar el arma de Zero, X y Axl en un mismo ataque. Además, tendremos **más de 50 submisiones,** de esas que puedes cumplir o "pasar mucho", y horas de escenas de vídeo donde la historia irá tomando forma.



¡MEGASUPER CHACHIMAN!

Antes Megaman combatía sin Metal de Fuerza, pero desde que una bola de esa materia cayó en el planeta, la usa en cuanto puede. Equípasela y el nivel de energía, incluso el de algunas armas, subirá. Y además, cuando la uses en combate, verás que X se convierte en X-Fuego y pega tales zurriagazos que parece de mi pueblo.


¿Aún no lo conoces?
Te presentamos a Benito, el personaje más gamberro del mundo de los cereales. Descúbrelo en las cajas de los nuevos Cuétara Flakes y Chocoflakes, su desayuno preferido y en cuanto lo pruebes, también el tuyo.
Bájate los logos de Benito que aparecen en el pack.
Cuétara
flakes
Cereales vestidos de galleta
Cereais em forma de Bolacha
Nuevo/Novo
Choco flakes
Cereales con chocolate vestidos de galleta
Cereais com chocolate em forma de Bolacha
Cuétara
www.cuetaraflakes.com

El retorno de los reyes... del acuario

TORTUGAS NINJA 2

Infíltrate en las bases alienígenas, lucha contra todos y ¡salva el universo en dos patadas!

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **INFILTRACIÓN/SHOOTER**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **MIRAGE STUDIOS**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego tendrá una **"conectividad relativa"**: las claves que obtengamos a lo largo de la aventura desbloquearán extras en la versión para GameCube.
- Para conseguir todos los diamantes y desbloquear todos los extras, tendremos que recorrer cada fase con cada tortuga, **ya que cada una tendrá unas habilidades exclusivas.**

CON AMIGOS, MEJOR

- **El modo multijugador** servirá para conectarnos con tres amigos y flipar.



Andar con pies de plomo y sin hacer ruido será fundamental. La que se puede armar, si lo haces "a lo bestia", puede ser gorda.



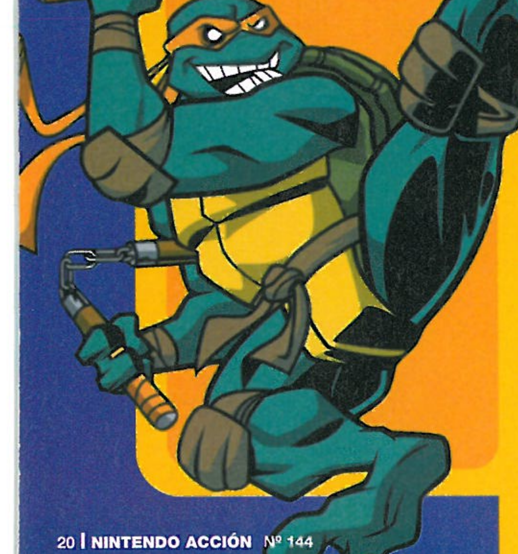
Habrá enemigos finales de talla XXXL (o más). No te pares a mirarlos porque además de espectaculares serán peligrosísimos.



Las carreras podrán el toque emocionante y romperán la tensión acumulada en el resto de la aventura. ¡Correeee!



Estas tortugas saben hacer de todo: nadar, luchar, infiltrarse, pilotar naves, patines, disparar, saltar... ¡igualito que nosotros!



TORTUGAS POLIFACÉTICAS. Desde su nacimiento en el mundo del cómic, las cuatro tortugas han demostrado su habilidad con las artes marciales. Ahora, además, tendrán que pilotar vehículos.

El universo vuelve a estar en peligro, y nadie mejor que Donatello, Leonardo y compañía para salvarnos a todos. Coge tu antifaz y prepárate para una aventura muy, muy peligrosa.

¡Verás las estrellas!

Como es costumbre en los títulos de las tortugas, vamos a **darnos de tortas con unos villanos alienígenas hasta decir basta,** por los tres planetas que han invadido. Cada uno constará de varias fases, y tanto escenarios como tortugos y malotes **recrearán fielemente el estilo de la serie de TV**. La gran novedad vendrá en forma de **infiltración, al más puro estilo "Sam fisher"**: los anfibios deberán pasar desapercibidos en determinados momentos de la aventura, si quieren sobrevivir. Una interesante opción si tenemos en cuenta el tamaño e inteligencia de ciertos enemigos, que asustan, y mucho. Pero como no todo va a ser infiltración y mamporros, el título vendrá plagadito de extras y opciones. Un buen ejemplo serán los tres modos de juego: historia, que **mezclará plataformas, infiltración, acción y shooter;** batalla, que va de recoger todos los diamantes posibles en un tiempo limitado; y el **modo carrera, donde competiremos contra las otras tortugas** en rapidísimos circuitos. Y todo resultará más divertido con otros tres amigos, porque podremos **competir contra ellos en multi.** Un buen número de posibilidades, para que no te aburras. La ajustada mezcla de acción, sigilo y shooter, abre el apetito y nos hace pensar en aquello de que segundas partes, a veces, pueden llegar a ser realmente buenas. ¡Cowawungaaa!



¡AL RICO LÁSER!

Durante las fases "espaciales" habrá que demostrar nuestra pericia destruyendo naves, asteroides, misiles... Y sin olvidarnos de esquivar los disparos enemigos y coger los consabidos ítems. Tendremos tres tipos de naves para elegir, cada una con un estilo de pilotaje propio y una perspectiva diferente. En la de la foto, veremos el mundo desde la cabina.

¡ENCUENTRA EL CAMINO A LA TIERRA ARCO IRIS!



¡AYUDA A TUS AMIGOS LOS HAM-HAM!

El paraguas mágico del arco iris de Bo está roto. ¡Ayúdale! Visita a tus amigos los hamster en 7 increíbles zonas en las que podrás encontrar los colores del arco iris y reparar el paraguas de Bo. Une fuerzas con tus Ham-Hams favoritos para rescatar el arco iris. ¡Descubre la aventura más grande y colorida de Hamtaro del momento!

HAMTARO RAINBOW RESCUE
Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP

¡¡Empápate de todos los juegos de Mario que aparecerán para GameCube y Advance durante los próximos meses!!

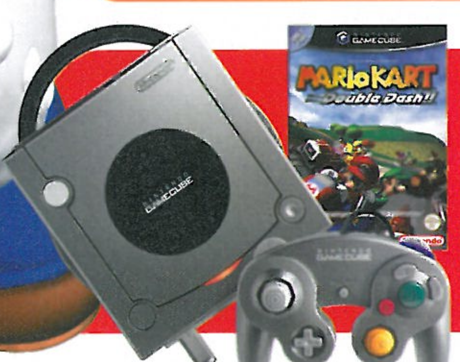
AVALANCHA DE MARIO EN TU NINTENDO



Señores con bigote, gorra y dotes para la fontanería hay muchos, pero solo uno va a ser protagonista de los próximos bombazos para GC y Advance. ¿Qué tendrá Mario que todo el mundo lo adora? Descúbrelo en cada uno de los seis títulos que nos están preparando las mejores mentes de Nintendo.

LOS JUEGOS QUE VAIS A VER AQUÍ

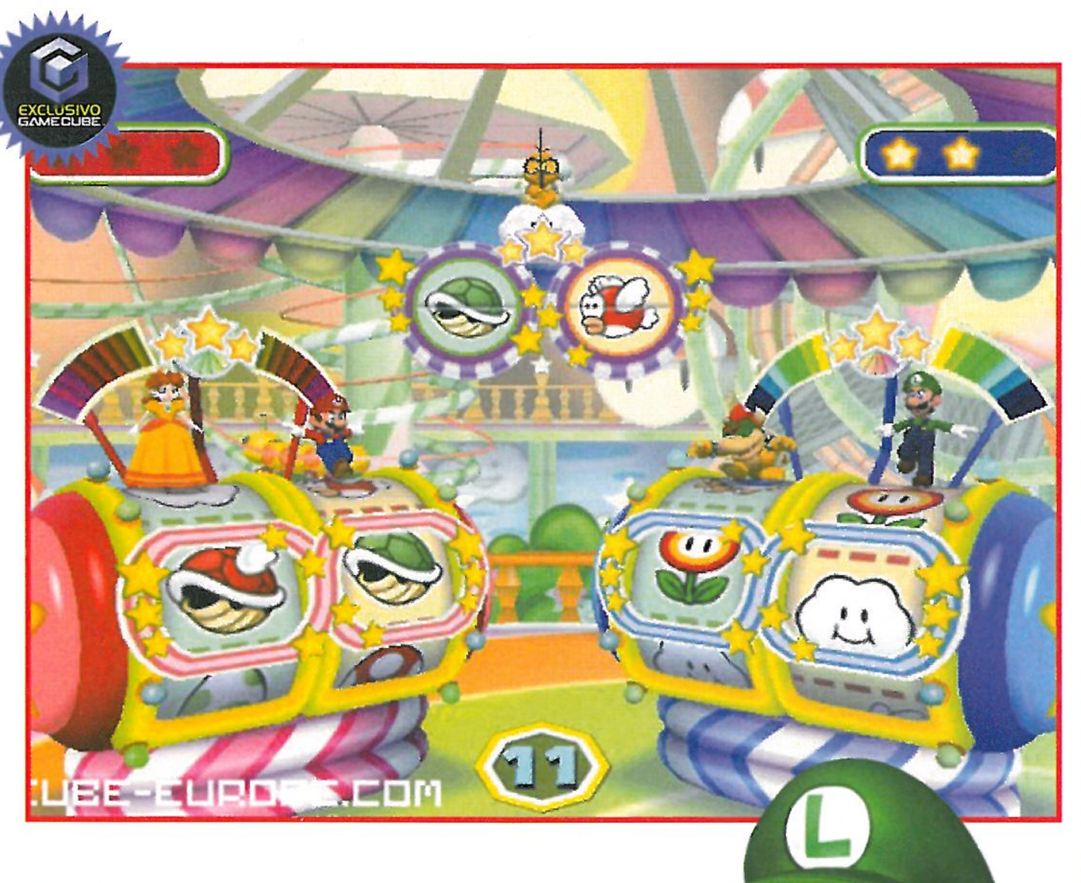
- **MARIO PARTY 6:** La innovación técnica más puntera para Cube vendrá de la mano de este título: un micrófono nos servirá para dar órdenes a los personajes.
- **MARIO POWER TENNIS:** Darle a la pelota no es lo único que tendremos que conseguir. Habrá sorpresas en forma de divertidas y originales misiones.
- **PAPER MARIO 2:** Un RPG que revolucionará el género incluyendo acción en los combates por turnos. "¿En serio, se puede hacer eso?" Y en broma, también.
- **SUPER MARIO BALL:** Cientos de tableros para los amantes de la jugabilidad y del héroe de Nintendo.
- **MARIO VS. DONKEY KONG:** Puzzles y plataformas para el juego del hombre contra el mono, de inteligencia vs. burrez.
- **MARIO PARTY ADVANCE:** ¿La fiesta va contigo? Pues irá... si te llevas tu GBA.



¡¡MENUDO NOTICIÓN!!

Un pak con GameCube platinum y Mario Kart por 99,99 Euros

Antes de empezar este megarreportaje, una noticia que os va a poner felices. Nintendo pondrá a la venta el día 22 de octubre un nuevo pak de GameCube por un precio EXCEPCIONAL. ¡Abre bien los ojos, no estás soñando! GameCube PLATINUM más el flipante Mario Kart Double Dash, por sólo 99,99 Euros. ¿Qué haces ahí? Vete a por ello.



¡Hola, probando! ¡1, 2, 3, 4, 5 y...!

MARIO PARTY 6

Consola: **GAMECUBE** Tipo: **MINIJUEGOS**
Desarrollo: **NINTENDO** Lanzamiento: **2005**

¿PREPARADOS PARA PASARLO BIEN? Por supuesto, ¿verdad? Y más si el artífice del buen rato es un «Mario Party». La saga más famosa de juergas consoleras volverá a la carga con los personajes de siempre: Mario, Luigi, Peach, Daisy... todos los héroes con los que pudimos jugar en «MP5», incluyendo a Toad y Bowsy. El planteamiento general también seguirá siendo el mismo, también: **avanza por el tablero intentando conseguir estrellas** y, cuando todos hayan tirado el dado, ¡minijuego que te crió! Lo que pasa es que ahora los gritos que des jugando estarán justificados.

HÁBLALE A TU GAMECUBE. Quien no le haya dicho algo malsonante a la consola al perder en algún minijuego, que levante la mano. Ya, nadie. Pues te vas a dar un gusto, porque con «MP6» tendrás que decir cosas. Biensonantes esta vez, porque **tu Cube te escuchará gracias a un micrófono que vendrá junto con el juego.** Servirá para contestar a preguntas (es decir, que el juego sabrá lo que estás diciendo; cuidadín con insultar) y, aunque aún no está confirmado, podemos dar por seguro que habrá **muchos minijuegos que utilicen este micro.**

PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



Atento **A QUÉ HORA JUEGAS** porque los tableros, e incluso algunos minijuegos, cambiarán dependiendo de si es día o noche.



Ofrecerá **80 MINIJUEGOS** para uno, dos, tres y cuatro jugadores. Todos ellos totalmente nuevos, y exclusivos de «Mario Party 6».



Será un título **PARA JUGAR CON LOS AMIGOS.** Las partidas por equipos os permitirán igualar la balanza entre hábiles y patosos.

¿SABÍAS QUE...?



El **GAMECUBE MIC** que vendrá incluido con el juego también servirá para próximos títulos de GC. Quizá el cercano "Get On Da Mic", de XS Games, tenga cabida en Cube.



Si no aguantas más y quieres jugar un «MP» ya, es momento de comprarse **«MARIO PARTY 4 Ó 5» POR 30 EUROS.** Sí, el 5 también está ya en la serie Player's Choice.



La saga de fiestas "marianas" comenzó en **NINTENDO 64** y continuó hasta «MP3». Cada una de las entregas superó a la anterior y aún hoy se consideran juegazos.



PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



Habrá **MÁS DE 10 PERSONAJES:** Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Yoshi, Bowser, Peach, Koopa, Shy Guy, DK... ¡y todos los ocultos, claro!

Cada personaje tendrá unos **MOVIMIENTOS ESPECIALES** con los que sorprender al rival. Por ejemplo, el "bananazo" de DK.



A medida que ganemos torneos irán apareciendo cantidad de **PRUEBAS LOCAS** como... ¡echar un partidillo entre cocodrilillos!

¡¡Raquetazos de diversión!!

MARIO POWER TENNIS

Consola: **GAMECUBE** · Tipo: **TENIS**
Desarrollo: **CAMELOT** · Lanzamiento: **2005**

UN NUEVO CAMPEONATO está a punto de comenzar en el Reino Champiñón. Sí, ya hubo otro hace años para Nintendo 64, y todavía algunos andamos decidiendo quién paga las pizzas en estresantes torneos caseros, pero el título para GameCube dará aún más de sí. Agrupará de nuevo a un **gran elenco de personajes Nintendo y deberás enfrentarte a ellos** en torneos individuales o a dobles. Esa es la base, **pero igual importancia tendrán los "extras"**, eso que ningún otro juego de tenis podría ofrecer.

JUGAR POR PRIMERA VEZ y dar a la pelota seguirá estando dentro de lo posible. Pero otra cosa será **controlar dónde botará, con qué efecto, etc. Todas estas variables también se podrán afinar a base de combos de botones** y, cuantos más partidos ganes, más fácil resultará porque el nivel de habilidad de tu tenista crecerá con cada victoria. Sólo cuando seas un virtuoso de la raqueta podrás optar a ser el campeón de todo lo que esconderá «Mario Power Tennis».

¿SABÍAS QUE...?



Encontraremos varias referencias a títulos anteriores de Cube como el gran **«SUPER MARIO SUNSHINE»** y **«LUIGI'S MANSION»**. ¡Habrá que ser hábil para vencer al pulpito!



Quien tenga un adaptador de **BANDA ANCHA** que se vaya alegrando. Aún no se sabe cómo, pero «Mario Power Tennis» hará uso de él para... ¿montar la red, quizá?



«Mario Tennis» de N64 fue el juego en el que se estrenó **WALUIGI**. Desde entonces, muchos nintenderos le hemos cogido especial tiña porque, oye, costaba vencerle.



TU CAMPO DE BATALLA ES... ¡EL CIELO!



TAMBIÉN DISPONIBLES

PlayStation.2



29,99





PlayStation

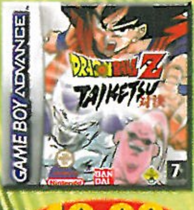
14,99 14,99

GAME BOY ADVANCE





29,99 49,99



49,99

www.dbz-videogames.com www.es.atari.com

>> **Siempre has luchado a ras de suelo, ahora competirás en el cielo .**

Bienvenido al combate que estabas esperando. Además de realizar los más duros ataques en el aire, podrás crear tu propio equipo DragonBall Z hasta con 15 personajes jugables. Prueba tus habilidades de combate con tus amigos en el modo multijugador.

BAN DAI®







7+ TM

www.pegi.info

GAME BOY ADVANCE

ATARI

EXCLUSIVO GAMECUBE

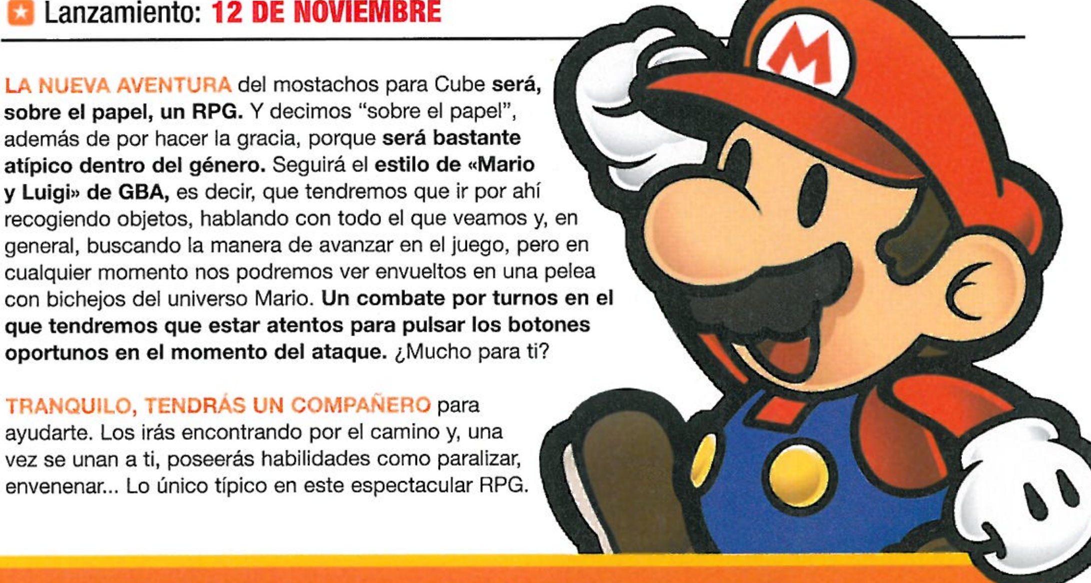


¡Bendita sea tu estampa, Mario!

PAPER MARIO 2

Consola: **GAMECUBE** Tipo: **RPG** Desarrollo: **I.SYSTEMS**
Lanzamiento: **12 DE NOVIEMBRE**





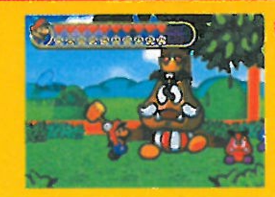
LA NUEVA AVENTURA del mostachos para Cube **será, sobre el papel, un RPG.** Y decimos "sobre el papel", además de por hacer la gracia, porque **será bastante atípico dentro del género.** Seguirá el **estilo de «Mario y Luigi» de GBA,** es decir, que tendremos que ir por ahí recogiendo objetos, hablando con todo el que veamos y, en general, buscando la manera de avanzar en el juego, pero en cualquier momento nos podremos ver envueltos en una pelea con bichejos del universo Mario. **Un combate por turnos en el que tendremos que estar atentos para pulsar los botones oportunos en el momento del ataque.** ¿Mucho para ti?

TRANQUILO, TENDRÁS UN COMPAÑERO para ayudarte. Los irás encontrando por el camino y, una vez se unan a ti, poseerás habilidades como paralizar, envenenar... Lo único típico en este espectacular RPG.

¿SABÍAS QUE...?



El primer RPG de este tipo fue **«MARIO & LUIGI» PARA GBA.** Con un argumento absurdo, gráficos con estilo y combates por turnos como los del futuro «Paper Mario 2».

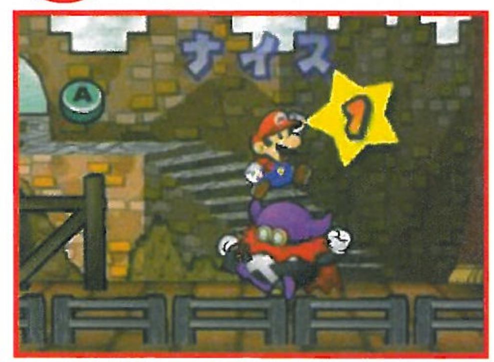


El primer título de la saga que veremos en GameCube fue **«PAPER MARIO» PARA N64.** Era genial a todos los niveles, y sobre todo te dejaba alucinado su duración.

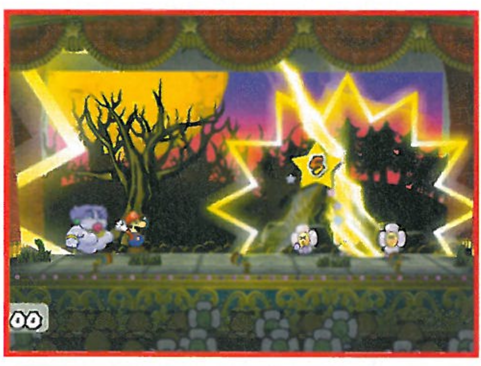


Los más viejos del lugar recordarán que Square y Nintendo sacaron al mercado japonés el primer RPG de Mario, **«SUPER MARIO RPG» PARA SUPER NINTENDO.**

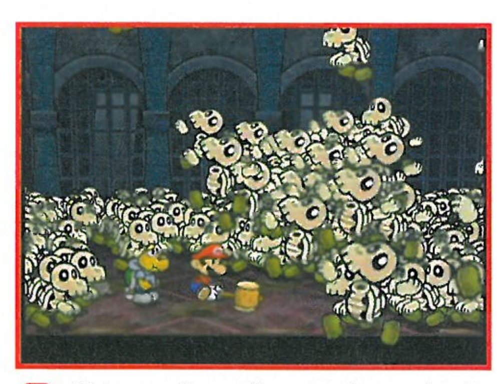
PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



Los combates serán una mezcla de **TURNOS Y ACCIÓN.** La fuerza del ataque dependerá de tu pericia.



Las luchas se mostrarán en un **TEATRO CON PÚBLICO,** no bastará con vencer; habrá que convencer.



¡El juego llegará a mostrar más de **MIL ENEMIGOS** en pantalla! ¿No serás de los que evitan combatir?



Desbordará sentido del **HUMOR Y SORPRESAS** como este «Super Mario Bros.» con Bowser de prota.

¡Así se está diseñando el RPG de Mario!

HABLAMOS CON LOS CREADORES DE «PAPER MARIO 2»

Ryota Kawade, Hironobu Suzuki y Kenshiro Ueda son, respectivamente, director, programador y coordinador de PM2. ¡Y tienen mucho que contaros!



Los creadores del juego posan para Nintendo Acción.

1 ¿Cuánto ha cambiado el juego desde el concepto original hasta el producto final? ¿Qué ha evolucionado y qué habéis tenido que dejar a un lado finalmente?

KAWADE: En cuanto a concepto de juego, no ha habido cambios sustanciales durante estos tres años. Sí hemos pensado mucho en cuál iba a ser el principal atractivo del juego y creo que al final hemos dado en el clavo. También estuvimos dándole vueltas a la idea de que el jugador pudiera dibujar, pero decidimos no incluirlo para no romper la estructura del juego. En algunos eventos podrás hacerlo, de todas formas.

2 ¿Qué retos tuvisteis que afrontar desde el principio? ¿Habéis recibido muchos consejos de Miyamoto?

KAWADE: Nuestra preocupación principal era cómo podíamos sorprender a los jugadores usando las posibilidades tecnológicas de GC. Nada más comenzar consultaba al señor Miyamoto con frecuencia, y me dio varios consejos. Aunque en realidad fue antes de empezar siquiera cuando más hablé con Miyamoto. Tuve que presentarle mis papeles muchas veces y, cada vez que lo hacía, me decía que trabajase más duro aún en ello. Hasta que al final me dio luz verde.

UEDA: Miyamoto ha estado involucrado en el proyecto como una especie de supervisor. Revisó los papeles y aprobó el proyecto. Desde entonces ha estado supervisando y confirmando la dirección que iba tomando el apartado gráfico y el diseño artístico. Pero el reto fue convencer a Miyamoto. El efecto de papel cebolla le parecía más una mejora que una innovación, dado que el efecto original ya se vio en la versión N64. Se suponía que debíamos ofrecer también novedades así que Miyamoto no aprobó el proyecto. Pregunté a Intelligent Systems "¿seríais capaces de mostrar en pantalla 1000 enemigos a la vez hechos con polígonos planos?", tuvieron hecho el programa de los 1000 enemigos y cuando se lo enseñamos a Miyamoto, por fin dijo adelante. Parece que lo que le mostramos era lo que quiso hacer en la versión N64.

> «Incluso si no te gustan los RPG, te gustará este juego»

3 Parece una aventura muy larga. ¿Cuál es el tiempo de juego estimado?

SUZUKI: Si no has jugado con el primer PM, sería de unas 30-40 horas, solo para llegar al final del juego. Pero hay cosas para hacer después del final del juego, así que, para aquellos que quieran verlo todo, ¡hay mucho más!

4 Es un RPG, pero ¿tendrá "toques" de otros géneros?

KAWADE: Si hubiera que ponerle género, sería RPG de acción. Hay un montón de acciones con las que superar obstáculos y eliminar enemigos. Solo controlar a Mario ya es divertido. Incluso si no te gustan los RPG, te gustará este juego.

5 Suponiendo que estéis trabajando en una versión DS, ¿será una revisión del juego de N64 con función táctil o un programa nuevo?

KAWADE: Desafortunadamente, no podemos hacer comentarios sobre este tema.

6 ¿Qué será lo próximo de Intelligent Systems?

KAWADE: Estamos trabajando en el nuevo Fire Emblem para GC y GBA. ¡Estad atentos a su lanzamiento, por favor!



PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



Los **ENEMIGOS DEL UNIVERSO MARIO** llenarán cada una de las pantallas. Tendrás que zurrarles a Koopas, Boos, Chain-Chomps...



Y también te las verás con **JEFES FINALES** de los de respirar hondo. Además, tendrás que encontrar el punto débil de cada uno de ellos.



Habrá una tienda para **COMPRAR AYUDAS** como hacer a Mario más pequeño, echar un huevo de Yoshi para tener multiball, vidas extra...

¡Va a salir redondo!

MARIO BALL

Consola: **GBA** Tipo: **PINBALL**
Desarrollo: **FUSE** Lanzamiento: **26 NOV.**

BOWSER HA SECUESTRADO A PEACH por enésima vez. Como siempre, sí. La noticia es que en esta ocasión se la ha llevado a otra dimensión, y la única manera de rescatarla que tendrá Mario será transformarse en un "bolondrio" con bigote. Y, como supondrás, la también única manera de controlar a nuestro héroe será utilizando las palas del fondo de la pantalla. "Un pinball de los de toda la vida, seguro"– dirás. Pues no.

SERÁ UNA AVENTURA-PINBALL. Aquí **no habrá tableros, sino 30 mundos divididos en zonas** como los de cualquier aventurón plataformero del italiano. Nuestro cometido será conseguir que, ya sea eliminando a todos los enemigos, colándonos por aquí o golpeando allá, nos den una estrella en cada pantalla. Y también deberemos buscarnos las vueltas para encontrar estrellas ocultas, que las habrá. Cada pantalla (fija, sin scroll) estará conectada con otras mediante puertas, así que será cosa nuestra encontrar el camino al jefe final de cada mundo.

¡HABLAMOS CON LOS CREADORES DE MARIO BALL!

La compañía **FUSE GAMES** fue fundada en 2002 por Adrian Barrit y Richard Horrocks, autores de los aclamados simuladores de pinball "Pro Pinball". Adrian respondió a nuestras preguntas en una entrevista en exclusiva para Nintendo Acción.

NA: ¿Qué es lo más original del juego?
ADRIAN: Uno de los objetivos que teníamos era evitar el scroll porque hay montones de pinballs con scroll. A veces tienes que golpear en lugares que no tienes a la vista. Así que buscamos una vista 3D en una sola pantalla, que creo que es lo ideal para GBA, de manera que la acción esté siempre en pantalla. Otra de las claves era incluir ítems. En ciertos momentos del juego puedes activarlos y te ayudan de diferentes maneras, como por ejemplo, iniciando un multiball.
NA: ¿Cómo imaginaste a Mario convertido en una bola?
ADRIAN: Al principio no estábamos seguros de convertirlo en bola. Sabíamos que el universo Mario sería ideal para un pinball, con todos sus escenarios, enemigos e ítems característicos. Hasta que no tuvimos una bola rodando perfectamente en la pantalla de GBA, no nos decidimos.

DreamWorks

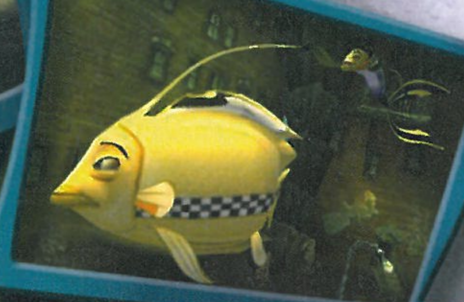
El Espantatiburones™

Detrás de todo pequeño pez siempre hay una gran mentirijilla.



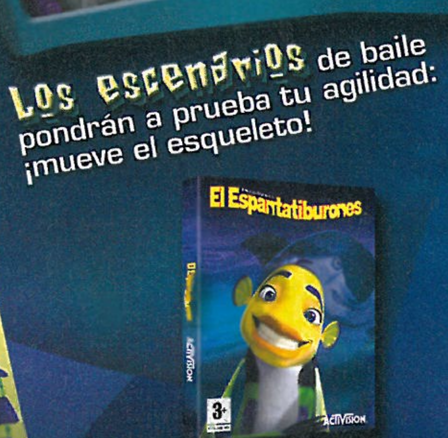
Enfréntate al temible gran tiburón blanco y utiliza amenazadores ataques.





Explora áreas nunca antes vistas de Ciudad Arrecife.

Compite en la piel de Oscar para conseguir fama y fortuna.



Los escenarios de baile pondrán a prueba tu agilidad: ¡mueve el esqueleto!

sharktalethegame.com





XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE







ACTIVISION

activision.com

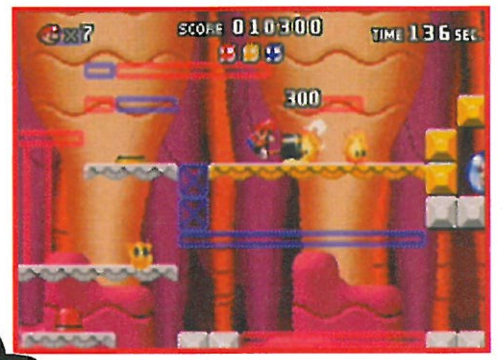




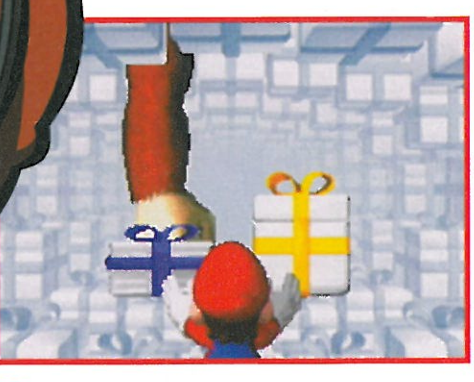
PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



La clave de cada nivel serán unos **INTERRUPTORES** que activarán los bloques de su color. Pulsa uno y el nivel cambiará por completo.



También tendrán cabida **ÍTEMS HISTÓRICOS** como el martillo del arcade "DK". Con él machacarás a todos.



Para que no todo sea sufrir, habrá **NIVELES DE BONUS** en los que tendremos la oportunidad de ganar unas cuantas vidas extra.

¡Te vas a volver totalmente mico!

MARIO vs. DONKEY KONG

Consola: **GBA** Tipo: **PUZZLE**
Desarrollo: **NINTENDO** Lanzamiento: **19 NOV.**

SI LO TUYO ES PENSAR o al menos eso piensas, tendrás que demostrarlo con este juego. **El mono más famoso de los videojuegos y el prota del reportaje volverán a verse las caras,** después de dos décadas, en un título capaz de freír neuronas. Además de **saltar, agacharse, escalar** y todo eso que suele hacer Mario, tendremos que planear concienzudamente cada una de nuestras acciones. **El objetivo será llevar una llave hasta la puerta que abrirá el camino al nivel siguiente.** Pero claro, entre la llave y su cerradura habrá cintas transportadoras, interruptores, escaleras y muchos enemigos que te eliminarán al menor contacto.

DONKEY TE ESPERA al final de cada zona, y será en estos enfrentamientos cuando más recuerdos nos vengan a la cabeza del famoso duelo del arcade de 1981. Él estará arriba, tú abajo... y desarmado. Tendrás que ingeniártelas para lanzar objetos al inalcanzable para hacerle caer y... ¡para que aprenda!

¿SABÍAS QUE...?



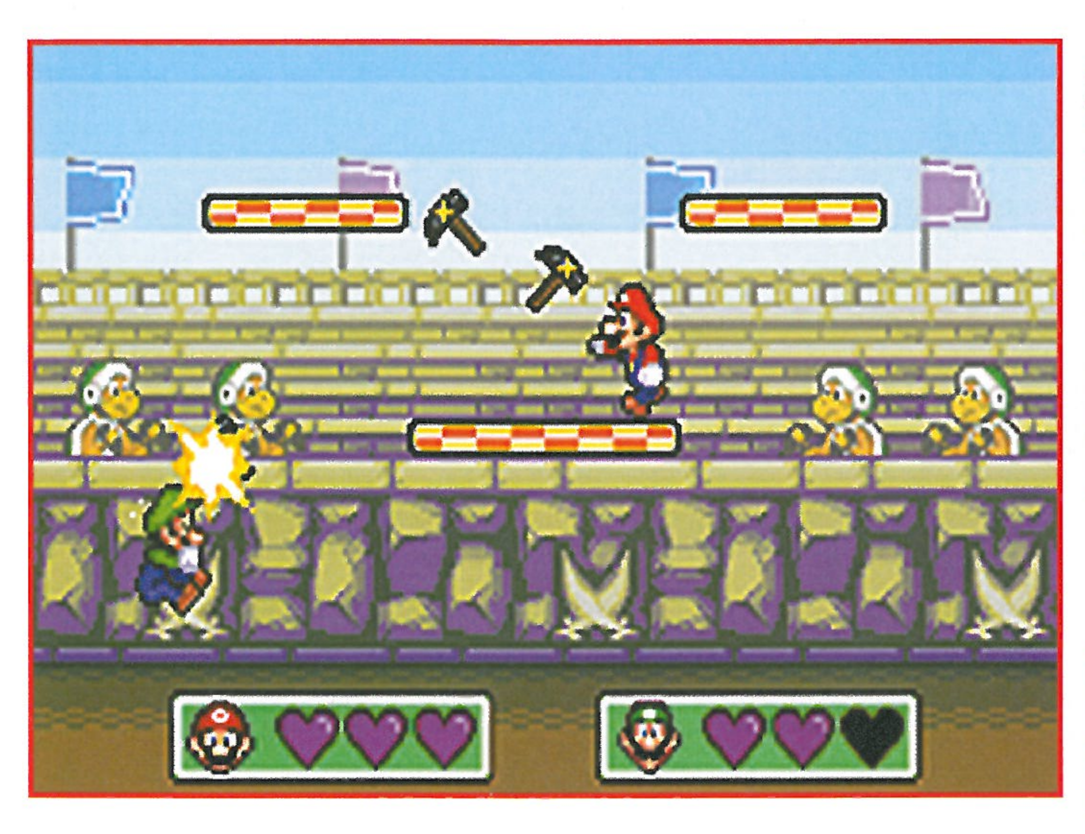
Hubo un **«DONKEY KONG» PARA GAME BOY** (era en blanco y negro, sí), creado en 1994. Curiosamente, es el juego en el que se basa este nuevo título para Advance.



La famosa **MÁQUINA ARCADE** de Donkey Kong fue todo un bombazo que animó a Nintendo a exportar sus Famicom (NES, en Europa) al mercado norteamericano.



Lo más gracioso es que la **CREACIÓN DE MIYAMOTO** llegó al mercado de rebote. El arcade «Radar Scope» no tuvo éxito, y todas sus placas fueron sustituidas por DK.



¡Ahora le toca a la portátil!

MARIO PARTY ADVANCE

- Consola: **GBA**
- Tipo: **MINIJUEGOS**
- Desarrollo: **HUDSON**
- Lanzamiento: **6 DIC.**

MARIO PARTY ENGANCHA tanto, que muchos ya estábamos mentando a Zeus para que alguien hiciese una versión portátil y así poder jugar a todas horas y en cualquier sitio. Además, nos ahorraríamos tener que esperar a que haya gente en casa para echar una partida. Y parece que Zeus es un chivato, porque en breve tendremos exactamente lo que queríamos: un «Mario Party» genuino, con Mario, Luigi, Yoshi, Peach, tableros pensados para un solo jugador y...

60 MINIJUEGOS PARA TI SOLITO. ¿Un «Mario Party» para jugar solo? Pues, en un principio sí, porque **para sacar todo lo que esconda, tendremos que ganárnoslo en el modo historia. Así comenzarán a salir minijuegos multijugador y, con las monedas ahorradas, podremos comprar objetos** tan originales como un "medidor de compatibilidad": un aparato que dirá quién se lleva mejor con quién entre los jugadores. Así que, sí, primero habrá que jugar solito para, después, ¡poder montar la juerga en cualquier lugar!

PUNTAZOS A TENER EN CUENTA



La mayoría de minijuegos serán para **JUGAR SOLO** contra tu GBA. Y tendrás que ir ganándolos uno a uno para poder jugar en multi.



En modo **MULTIJUGADOR** además de jugar con o contra el resto de jugadores, podrás intercambiar minijuegos, ítems y monedas.



Si pensabas que te ibas a librar de los **BOWSER GAMES** puedes ir olvidándolo. Los habrá, pero con texto en español.

¿SABÍAS QUE...?



En Europa quizá podamos utilizar el **WIRELESS ADAPTER** (que viene con cada «Pokémon RF/VH») para jugar un multi en «MP Advance». Con «Mario Golf» ya se usa.



Hudson ya había hecho un título muy parecido para GBA: **«DISNEY'S PARTY»**. Tenía 30 minijuegos, pero solo tres para el modo multijugador. ¡Y no estaba Mario, oye!



NINTENDO Y HUDSON comenzaron su relación con el nunca mejor llamado "bombazo" para NES «Bomberman». Si quieres jugarlo, es un Classics NES de GBA.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Tarj. de memoria: 27 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Personajes: OLIMAR Y LUIS
- Datos: 5 TIPOS DE PIKMIN
- Modos: HISTORIA Y BATALLA PARA 2 JUGADORES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Diviértete con la mejor estrategia!

PIKMIN 2

Vuelven los Pikmin con un juego lleno de estrategia, pero ojo, tan desenfadada y original como siempre.

Olimar llegó al fin a su planeta natal tras superar la ardua tarea de reunir todas las partes de su nave en aquel extraño planeta azul. Menos mal que aquellas criaturas vegetales le ayudaron a salir de allí... Pero lo que no sabía el pobre capitán Olimar es lo que le esperaba al volver: su empresa de transportes estaba en bancarrota, su nave sería vendida en cuanto tocase tierra, y la chapa de botella que le traía a su hijo de recuerdo valía la friolera de 100 pokos (moneda oficial por allí). Así que, estaba claro, había que volver al planeta azul con su compañero Luis, y ponerse a buscar tesoros.

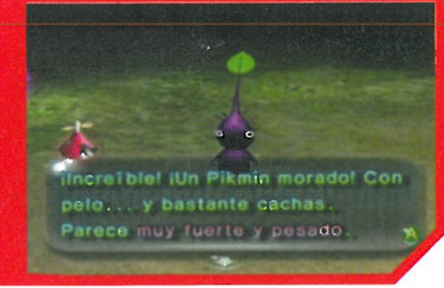
¡A por ellos, mis vegetales!

Para llenar la saca de tesoros es imprescindible contar con los Pikmin. Así que de nuevo **comandamos, guiamos, sembramos y recogemos nuestro ejército de Pikmin,** pero esta vez los tesoros son multitud, de ahí que necesitemos a **dos protagonistas para controlarlo todo.** Compartir las tareas de Olimar y Luis no es muy complicado, pero sí efectivo, de modo que **mientras uno explora el otro puede quedarse en la base para crear más Pikmin,** por ejemplo. Este reparto de diferentes tareas hace que la cosa sea más dinámica, pues siempre tenemos algo que hacer. Los puzzles y batallas mantienen el buen nivel, así que **tener muy claro para qué sirve cada tipo de Pikmin es vital.** Eso está ahora un poco más difícil pues hay nuevos tipos que amplían aún más las posibilidades a la hora darle al coco con los puzzles. A las mentes inquietas les va a encantar, de verdad. Y si tenéis visita, siempre podéis **jugar batallas en el modo para dos jugadores,** en el que nos enfrentaremos a pantalla partida en una batalla por el control de las canicas de un escenario.

En definitiva, **las novedades de «Pikmin 2» nos satisfacen,** pero el verdadero acierto del título sigue siendo **hacernos ver la estrategia en tiempo real como algo divertido, simpático,** dinámico, y accesible. Pruébalo, aunque creas que la cosa no va mucho contigo...

NUEVAS ESPECIES

En las cavernas que visitamos podemos encontrar los utensilios para fabricar Pikmin morados y blancos, las dos nuevas especies que se incorporan en «Pikmin 2». Los primeros están bastante rellenitos y tienen la fuerza de 10 Pikmin normales. Los segundos son canijos, les gusta buscar bajo tierra, y son muy venenosos.





Los Pikmin florecen al chupar el néctar que algunos enemigos dejan caer. Cuando tienen flor se hacen más veloces y fuertes.



Da gusto observar a nuestro florido ejército listo para la batalla. El detalle gráfico en las distancias cortas es sorprendente.

Esta herrumbrosa nave es nuestro centro de operaciones. Aquí van a parar todos los tesoros e incluso algunos tipos de Pikmin.



Las batallas para dos jugadores son un frenesí, porque además del contrario, nos atacan los bichejos que pululan por la zona.

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 91

▲ Escenarios naturales de escándalo y mucho detalle al aplicar el zoom.

▼ No vemos muchas mejoras respecto al primer «Pikmin».

SONIDO 89

▲ Banda sonora original y apropiada, y efectos la mar de simpaticotes.

▼ No tiene voces, y la música durante el juego pasa bastante desapercibida.

JUGABILIDAD 93

▲ Es la forma más fácil que hemos encontrado de comandar un ejército.

▼ Con dos protagonistas alguno se hará un lío, seguro...

DURACIÓN 89

▲ Hay tesoros muuuuuuy bien escondidos, y un nuevo modo multijugador.

▼ La dificultad tampoco es una cosa agobiante...

TOTAL 91

▲ La **estrategia en tiempo real** más divertida.

▼ **Si no te gustó el primero,** no encontrarás nada nuevo.

BUSCA EN LA "PIKLOPEDIA"

Olimar guarda en su Piklopedia un comentario sobre cada especie animal y vegetal que encuentra, al igual que lleva al día un registro de los tesoros obtenidos hasta ahora.



Así, podremos observar este Bulbo, familia de los tragapánidos.



O admirar nuestros más preciados tesoros, como este cacharrete.



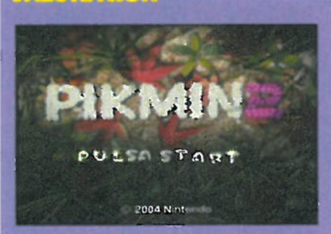
Y algunos tesoros tienen su utilidad, como este detector.





Las cavernas son exclusivas de «Pikmin 2», y tienen la particularidad de que el tiempo no pasa en ellas. Normalmente están plagadas de enemigos... y de tesoros, claro.

VALORACIÓN



SIN COMPETENCIA

El estilo de juego de «Pikmin 2» no tiene competencia. Es en realidad un género único en GC, que ahora vuelve con la misma capacidad para enganchar al jugador, el mismo cuidado técnico y la misma simpatía que ya mostró en la primera entrega. Si no te atreves a probarlo sería un gran error, porque dejarías de pasar un rato superdivertido al mando de tus obedientes Pikmin.

EL RANKING

1. Pikmin 2
2. Pikmin

Supera a su antecesor (como era de esperar) por ser aún más variado e incorporar un interesante modo para dos jugadores. De todas formas, hazte también con el primero.



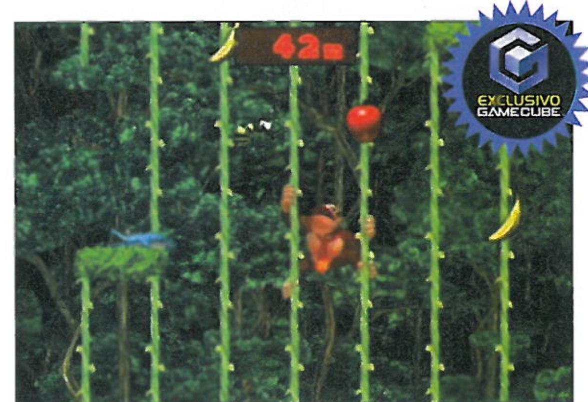
Pilla los bongos y... ¡a llevar el ritmo!

DONKEY KONGA

Entra en lo más profundo de la jungla y verás a Donkey aporreando barriles junto a sus amigos. ¿Te unes a ellos?



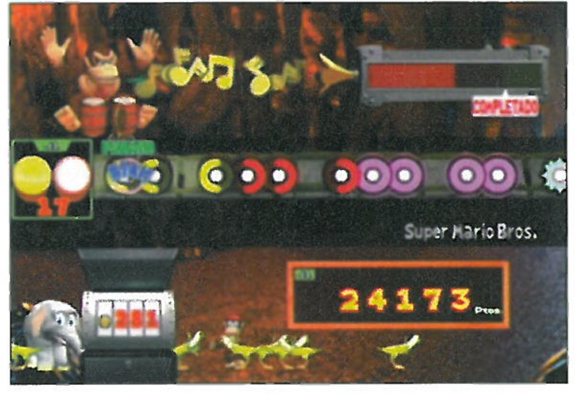
El modo desafío te pone un tema tras otro para ver hasta dónde puedes aguantar. Como se te acabe la barra de energía... ¡Adiós!



Los monojuegos son de lo más divertido, aunque su nivel de dificultad no es muy elevado. ¡A escalar y coger todas las frutas!



Haz una banda con tus colegas o desafía a uno de ellos para ver quién es capaz de sumar más puntos... o meter menos la pata.



Las canciones en el modo gorila, el difícil, no pueden tomarse a broma. Más te vale saberte bien los temas porque sino...

Nintendo **estrena juego musical en GC** de la forma más sorprendente. Sus protagonistas son los Kong (Donkey y Diddy), y **la gran sorpresa es que el juego incluye unos bongos flipantes** con los que vas a llevar el ritmo hasta que te salgan callos. ¡Venga, venga, que empieza el tema!

¡¿Qué hago con los estooos?!

Pues conectarlos, sujetarlos bien entre las rodillas y atender un momentito, que **aprender a jugar es muy fácil.** Van apareciendo símbolos por la parte derecha de la pantalla y, cuando lleguen al punto de contacto, tienes que golpear los bongos (izquierdo, derecho o ambos) o dar una palmada. El reto principal del juego es llevar el ritmo de **más de 30 temas.** Canciones entre las que podemos encontrar **éxitos de todos los tiempos y estilos** musicales: Queen, Chumbawamba, Katrina & the Waves, los Jackson Five... Y también hay agradables sorpresas para los amantes de la música clásica, como la Marcha Turca de Mozart. Pero, si te consideras nintendero de pro, el verdadero disfrute llega al interpretar las **bandas sonoras de juegos de la casa como «Super Mario Bros.»,** «The Legend of Zelda», «Super Smash Bros.» o el mismísimo rap que se escuchaba en la intro de «Donkey Kong 64». Claro que, si quieres tocar estos temazos, tendrás que jugar mucho en el **modo músico callejero.** Aquí, cuantos menos fallos tengas, más dinero ganarás para comprar nuevos temas que luego podréis tocar hasta cuatro jugadores a la vez. Aviso: se requieren **reflejos rápidos y concentración.** Si juegas solo, los adquirirás a base de práctica; si lo haces con amigos... ¡que no sea con Jimmy, que es "negao"! Jimmy: No.

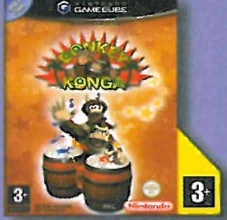
EL TEMPO ES ORO

¡NO DEJES PASAR NI UNA!
Si consigues hacer una canción sin un solo fallo habrás ganado, además de muchos aplausos, el trofeo de oro, que abrirá un nivel de dificultad mayor de esa misma canción sin tener que comprarlo.

También puedes gastar el dinero en sonidos para los bongos.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **4 + 1 MULTIJUGADOR**
- Datos: **31 CANCIONES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

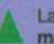
GRÁFICOS 88
Detallados para un juego en el que los gráficos apenas influyen.

SONIDO 94
Canciones reales. Mola comprar distintos sonidos para los bongos.

JUGABILIDAD 98
Muy divertido y adictivo. ¡Y se aprende a jugar en un minuto!

DURACIÓN 90
31 canciones con tres niveles de dificultad, multi y monojuegos.

TOTAL



La gran **variedad de modos** y su originalidad.


Por pedir... podrían haberse incluido **más temas.**

VALORACIÓN

La posibilidad de tener un juego musical en la GC era algo que muchos esperaban. Además lo han hecho de la mejor forma, con DK como protagonista.

Mejorando cada año

FIFA 2005

La nueva entrega del clásico futbolero se ha superado una vez más. El mejor fútbol se juega en tu CUBE.



- Compañía: EA SPORTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Tarj. memoria: 2 BLOQUES MÍN.
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4
- Jugadores: 15.000
- Datos: 18 LIGAS, 38 SELECCIONES
- Modos: CARRERA Y TORNEOS
- Precio: 59,59 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Con Morientes en la portada, Manolo Lama y Paco González a los comentarios, balones oficiales, jugadores y estadios reales... sí, sólo podemos estar hablando de la nueva entrega de la saga futbolera de EA. Una vez más **se actualizan las plantillas, se introducen mejoras gráficas, se graban nuevos comentarios** (atención a las reflexiones de Manolo Lama cuando no hay acción), pero todo eso ya lo esperábamos. Lo que de verdad queremos saber es qué tal se juega la edición 2005.

Más simulador, más real

Lo primero que notaréis al comenzar un partido son **los cambios en el control** que se han introducido en esta versión. Gracias a una buena cantidad de **nuevas animaciones, el control es el más realista que se ha visto en la saga FIFA.** Ya no tenemos la sensación de que el balón va atado con un hilillo invisible a nuestra bota, porque **los jugadores conducen el balón toque a toque, de una manera mucho más realista.** Por la misma razón no podemos agarrar una banda y correrla entera hasta dar el pase de gol, pues nuestro carrilero tiene que controlar muy largo para correr, y la ventaja es para la defensa. **El primer toque, una de las novedades estrella** de esta nueva versión, es importante tanto para orientar los controles como para triangular con pases rápidos, aunque la verdad es que funciona mucho mejor pasando que orientando. Por lo demás, el control sin balón se ha mantenido exactamente igual y sigue siendo útil, pero algo difícil de utilizar al principio. Fuera del terreno de juego tenemos interesantes modos, como las **quince temporadas como entrenador** que puedes jugar en el modo Carrera, con cambios de club, decisiones administrativas, entrenamientos dirigidos... Por supuesto, podremos competir en ligas y torneos aparte, e incluso crear los nuestros.

Lo mejor que podéis encontrar para vuestra GC en juegos de fútbol. ¡Pero si hasta los jugadores son clavaditos a los de carne y hueso!

¡Y SIN PASAR POR LA TAQUILLA!

Uno de los aspectos en los que «FIFA 2005» se luce es el ambiente que consigue crear. Estadios calcados a los reales (véase el Bernabéu aquí al lado), cánticos en la grada, comentarios muy bien hilvanados, alineaciones antes de los partidos, repeticiones desde diferentes ángulos... ¡Mucho fútbol!





En este lanzamiento de falta podéis apreciar el nivelazo de detalle del juego. También a la hora de golpear, pues podemos afinar al máximo la zona de impacto del balón.



La emoción siempre está por las nubes gracias a jugadas y goles como éste.



Si no entiendes por dónde te han colado ese gol, la moviola lo dejará bien claro.

EDITORES, CREO YO

Crea, crea lo que quieras con el completísimo editor de jugadores que incorpora el juego este año. Y también puedes diseñar torneos.



La cantidad de parámetros que definir en el jugador es increíble.



En los torneos podemos definir rondas, liguillas, equipos...



Todo en «FIFA 2005» es una réplica exacta de la realidad: aspecto físico de los jugadores, equipamientos de cada equipo, balones oficiales de cada liga...

FÚTBOL REAL **«FIFA 2005» ha acercado su estilo de juego hacia la simulación. Además de jugadores y estadios reales, ahora disfrutaremos de partidos con un desarrollo mucho más creíble. Será todo un reto tanto para los fans de la saga como para los novatos.**



Los regates se realizan con el stick C, y el éxito depende mucho de la calidad del jugador. El portero aún está buscando la bola.



Las diferentes cámaras de las que disponemos tienen variables de zoom y altura, pero todas están bastante alejadas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ Jugadores y estadios no dejan ni un detalle a la imaginación.

▼ En tomas cercanas, el público "canta" demasiado a 2D.

SONIDO 98

▲ EA se luce una y otra vez con cánticos, comentarios, y una acertada banda sonora.

▼ ¡¡Vaya charlas que se marca a veces Manolo Lama!!

JUGABILIDAD 95

▲ Las animaciones y el control proporcionan una experiencia mucho más real de juego.

▼ Aún hay camino por andar hasta la simulación total.

DURACIÓN 95

▲ Modo carrera, torneos, extras... tardarás tu tiempo en completarlo todo.

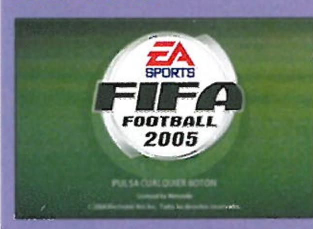
▼ La dificultad no es muy alta, aunque se puede subir.

TOTAL 95

▲ El **logradísimo ambiente de fútbol** (jugadores, estadios, comentarios) y el giro jugable hacia la **simulación.**

▼ La **jugabilidad aún se puede mejorar** más.

VALORACIÓN



HACIA LA SIMULACIÓN REAL

El giro que EA le ha dado a esta nueva versión de FIFA ha sido claramente positivo. El nuevo sistema de control orientado hacia la simulación le hace ganar muchos enteros, aunque bien es verdad que el camino acaba de comenzar y aún se puede hacer mejor. Por lo demás, es el mismo espectáculo técnico al que nos tienen acostumbrados.

EL RANKING

1. FIFA 2005
2. FIFA 2004

La verdad es que «FIFA 2004» es un título mucho más arcade, menos parecido al fútbol real. De ti depende, aunque, claro está, esta última entrega lo supera en los aspectos técnicos.

EXCLUSIVO GAMECUBE

Cartas ciberespaciales en tu CUBE

PHANTASY STAR ONLINE III

La saga «Phantasy Star» ha dado un pequeño giro. Ahora los guerreros utilizan cartas en lugar de combos.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **LUCHA CON CARTAS**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN JAPONÉS**
- Tarjeta de memoria: **32 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**
- Personajes: **PERSONALIZABLES**
- Modos: **PARTIDA EN LÍNEA, PARTIDA FUERA DE LÍNEA, HISTORIA Y BATALLA LIBRE**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Prepárate para lo nuevo de los chicos de Sonic Team. Y decimos lo nuevo, pese a que es la tercera parte de una saga de renombre. Pero es que **las cosas han cambiado mucho por el planeta Ragol 21.** Ahora, los tíos más duros del barrio no tienen que ponerse a hacer combos para verse las caras con jugadores de todo el mundo. Ahora tu enemigo te saca una carta de su bolsillo con la que te deja tirado por los suelos.

Hazte con tu baraja

Tu objetivo es crear la mejor baraja que te puedas imaginar. De hecho, aunque lo ideal es entrar a jugar a saco con la consola y su adaptador de red conectado, el **modo offline es tremendamente útil. Gracias a él podrás conseguir más y mejores cartas.** Tienes un límite de 100 para el juego normal y 30 en combate. Por lo que sólo la experiencia te dejará saber qué es lo que más te gusta, o qué es lo que mejor sabes usar.

Cuando te pongas a zurrarte con los enemigos que te encuentres, tendrás una serie limitada de movimientos (marcada por una tirada de dados). Aprovecha tus cartas más gordas para el final de las manos, y saca rendimiento de las más pequeñas para el principio.

Para ser un juego de cartas, el **aspecto gráfico es alucinante.** Está muy currado y resulta fácil meterse en la trama. Aunque, por otro lado, ponerte a jugar a un título así, y fijarte en la trama, es un poco desperdicio. Aquí lo que más vale, es ponerse a medirte con las barajas de quien sea.

CONEXIÓN FÁCIL

Antes de continuar, tenemos que resolver una pequeña duda que alguno de vosotros tendrá en su cabeza. ¿Si ya eres usuario de las dos primeras entregas de Phantasy Star, tienes que volver a pagar para meterte en el juego online? La respuesta es no. Si ya eres usuario podrás serlo para siempre de los jamases.

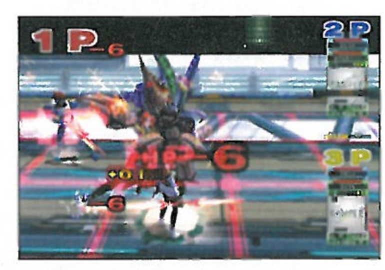




Aunque la acción es ahora a través de las cartas, no creas que nos vamos a quedar sin el espectáculo de la lucha. Y menos aún en los modos multijugador, como veis aquí.



En cada batalla tienes unos movimientos contados. Así que, elige bien las cartas.



Podrás acabar con cualquiera en pocos turnos y sin derrochar cartas.

BUENOS O MALOS

En el juego puedes ser bueno o malo. Bueno, más bien puedes ser Hunter o Ark. Lo que conlleva diferencias a la hora de actuar.



Las cartas Hunters se basan en esfuerzos humanos.



Las cartas Arks son más oscuras y utilizan magia.



Para sacar el máximo partido al juego, lo suyo es probar conectado a la red. El modo "offline" también mola, pero al final resulta casi un entrenamiento para jugar online.

COMUNÍCATE **De nuevo podrás sacarle partido a tu adaptador de banda ancha con la nueva entrega de «Phantasy Star». Esta vez los combates son a través de la baraja de cartas, pero continúa siendo tan divertido retar a jugadores de todo el mundo.**



Entre batalla y batalla, podrás pasearte por el universo de PSO, para charlar y cambiar cartas con otros jugadores.



Antes de meterte en una pelea, elige bien tus cartas, o al final recibirás alguna colleja de más. Ellos no serán compasivos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88



- ▲ La mayoría de los decorados y personajes nos recordarán a lo mejor del manga.
- ▼ Al tener un personaje principal que creamos nosotros, no se le pueden poner grandes animaciones.

SONIDO 88



- ▲ La banda sonora es impecable, de lo mejor.
- ▼ Un gran porcentaje del juego no está doblado.

JUGABILIDAD 80



- ▲ Todo un mundo lleno de combates, a tus pies.
- ▼ Hace falta mucha, mucha práctica para dominarlo.

DURACIÓN 90

- ▲ ¿Duración de un juego online? Más bien tirando a infinita...
- ▼ El modo de un jugador es casi un entrenamiento. Se podía haber aprovechado más.

TOTAL 87



- ▲ Vuelve a recuperar el **modo online** en tu GameCube.
- ▼ Para disfrutar a tope del juego **necesitas saber inglés.**

VALORACIÓN



SEGA ES FIEL A LA CONEXIÓN ONLINE

Aunque en GameCube ya sabemos que lo de jugar online no está muy de moda, Sega quiere que lo pasemos en grande compartiendo aventura con gente diversa de por ahí. La verdad es que su iniciativa no está nada mal. Esta entrega nos ha gustado bastante, pero queda un poco relegada a sus fans o bien a los que tengan un módem.

EL RANKING

1. Phantasy Star Online III
2. Phantasy Star Online 1&2
3. Lost Kingdoms

Respecto a la anterior entrega, cambia el concepto. Ahora es con cartas, pero sigue conectado. Si te va el Rol sin conexión, «Lost Kingdoms».

Plataformea con tu dragón preferido

SPYRO: A HERO'S TAIL

Ayuda a Spyro y sus amigos a destruir las gemas oscuras que amenazan un mundo 3D repleto de plataformas.

MINIJUEGOS PARALELOS

UN POCO DE AYUDITA NUNCA VIENE NADA MAL...
Hunter, el sargento Bird y Blinky son los personajes con los que disfrutarás de otro tipo de fases. Bird es un pingüino que puede volar y disparar misiles desde lo alto gracias a su propulsor.



Blinky, un topo, dispara un láser y ¡además tiene visión térmica, el tío!



Y el leopardo Hunter, aparte de disparar flechas, escala paredes.



Visualmente impresiona a cualquiera. ¡Incluso las gemas oscuras (lo morado) son una monada! Destruirlas es bien fácil, el problema es recolectar todos los demás ítems.



El mayor peligro vendrá por obstáculos como estos péndulos de piedras picudas.



Los hálitos de Spyro van desde la típica llamarada hasta este soplido congelante.

Spyro, el entrañable dragón púrpura, vuelve a GC repitiendo papel. Es decir, que protagoniza **un plataformas 3D muy parecido a anteriores entregas,** aunque esta vez la cosa está aderezada con **muchos más minijuegos.**

¡Escalofríos, le dan al bicho!

El objetivo principal es encontrar y **cascar todas las gemas oscuras** que ha ido plantando por ahí el Dragón Rojo, el malo del asunto. Pero como esa sola misión **sería demasiado fácil para un héroe consagrado como Spyro,** existen misiones secundarias. Y muchas. Tendrás que ir **recogiendo huevos de dragón, piedras mágicas** y, por supuesto, gemas. En cuanto tengas un buen número de ellas, puedes ir a la tienda a comprarte **llaves, para abrir cofres; y habilidades extra,** para abrir camino en zonas con demasiados enemigos o llegar de un salto adonde creías que no se podía. Aunque tampoco son totalmente necesarias, ya que **Spyro tiene movimientos de sobra:** embestida, doble salto, salto demoledor, planeo… y mogollón más. ¡Ah, y escupe, clar...! ¡Blergh! Tú no, Jimmy. Spyro es el que **escupe fuego, hielo** y en esta entrega hasta **electrocuta y suelta chorros de agua** cual manguera bomberil. Además, durante tus pesquisas para resolver la aventura te llevarás sorpresas en forma de minijuegos. Manejas a personajes como la libélula Sparx (en su clásico mata-mata) y otros tres animales coleguillas del dragón. Todo ello con **un nivel visual y sonoro mejorados** respecto a la anterior entrega, aunque siga teniendo algún fallo como traspasar objetos cual fantasmón. Un juego idóneo para los más pequeñuelos.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollador: EUROCOM
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 19 BLOQUES
- Modos: 1
- Datos: 5 PERSONAJES
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Hermosos y detallados, aunque les falte un poco de solidez.

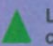
SONIDO 94
Música bien ambientada al tipo de fase. Voces en castellano

JUGABILIDAD 87
Sencillito. Las distintas fases de tus amigos le dan variedad.

DURACIÓN 89
20 niveles. Si te pones en serio en 22 horas te lo pasas entero.



TOTAL 89


Los **minijuegos** y el carisma de los personajes.


Algún **fallo técnico.** El nivel de dificultad es bajo.

VALORACIÓN

Un plataformas muy parecido a la primera aparición de Spyro, pero con muchas mejoras jugables que hacen que sea más divertido y entrenenido.



¡EL HÉROE MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS ...
... AHORA EN GAME BOY ADVANCE™!
ACTION MAN
¡El malvado Doctor X amenaza con destruir el mundo!
Juega con todo el equipo Action Man
Vence a las tropas del Dr. X con el arsenal Action Man más avanzado
Conduce impresionantes vehículos
www.actionman.com
www.es.atari.com
Licensing by:
Hasbro
Properties Group
ATARI
GAME BOY ADVANCE
ACTION MAN
ROBOT ATAK
3+
Nintendo
Surf Attack
Flynt
Ultra MTX
Air Patrol
Kengo
X- Robots
ACTION MAN © 2004 Hasbro. All rights reserved. © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS.

¡Mejoras con cada aventura, tigre!

OK Nintendo Acción

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA

Redescubre el maravilloso continente australiano subido a un todoterreno, un submarino, un "mecha"... y a patita, también.

POR ALGO ES AUSTRALIANO

¡PUEDES CONSEGUIR HASTA 21 TIPOS DE BOOMERANGS! Si siempre has querido tener un boomerang, este es tu juego. Puedes conseguir unos de hielo, para congelar el agua y poder caminar sobre ella, con infrarrojos, para ver fantasmas... ¡hay de todo!



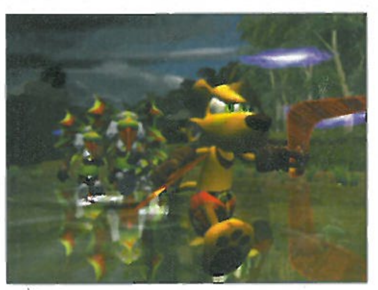
Lanza el flamerang contra ese bloque de hielo y se derretirá.



El lasharang es como un gancho, muy útil para hacer el Tarzán.



Este sofisticado mecha rojo es uno de los cinco vehículos que tendrás que manejar durante la aventura. Con él puedes lanzar rayos láser y cascar malos sin ningún peligro.



Ty tiene que patearse unos escenarios enormes en busca de nuevas misiones.



Por si la aventura fuera poco larga, se incluye un juego de karts con modo multi.

La segunda aparición en GC del simpático tigre sigue siendo una **aventura de plataformas** que transcurre en Australia. El ejército del Jefe Cass, que es un buitre calvo, alicorto, con bufanda (en serio) y ansias de dominar el mundo, está fastidiando al vecindario (por algún sitio hay que empezar). Pero ahí está Ty para arreglar la situación a base de boomerangazo y tentetieso.

¡Aquí vuelve la aventura!

Aventura de plataformas pura, de hecho. Si alguien recuerda clásicos como «Banjo-Kazooie» para N64, puede hacerse una idea de lo que le espera en «Ty 2». Comenzamos **tomando el control de un mecha** para ir abriendo boca, y para coger práctica, ya que nos veremos sobre estos armatostes hasta cinco veces durante la aventura. Con ellos puedes nadar bajo la lava, disparar láseres, cañones de agua, de fuego... Tras cargarnos a los malos sin mucho esfuerzo, comienza... "lo gordo". Debemos recorrer unos escenarios gigantescos buscando **50 entuertos que deshacer** a base de boomerang, saltos y, en resumen, plataformeo típico. Entre estos objetivos están **desactivar bombas, encontrar rehénes** o eliminar escuadrones de reptiles del ejército de Cass. Pero mientras tanto, como mandan los cánones, debemos ir recogiendo ítems, en este caso unas gemas que nos servirán para **comprar distintos tipos de boomerang.** Te permiten planear y cargarte todo lo que estorbe, además de "grindar" en las barandillas y cuerdas, nadar y bucear. Como aderezo, también pilotarás helicópteros, camiones y submarinos, lo que da variedad a un juego de **gran nivel técnico** y que, sin salirse del molde, resulta original.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **1 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **MÁS DE 50 MISIONES**
- Precio: **29, 95 €**
- A la venta: **3 DE NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Bien animados, con gran variedad y cantidad de detalles.

SONIDO 87
Efectos variados y música en plan ambiental. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 90
Muy entretenido y ofrece gran variedad. Pero está en inglés.

DURACIÓN 93
A las 50 misiones, suma el modo multi de las carreras de karts.



TOTAL 90



▲ Sus amplísimos escenarios. Abarca **muchos géneros.**

▼ Te cuentan los objetivos de viva voz, es decir **en inglés.**

VALORACIÓN

Una aventura de las buenas que supera ampliamente a su primera parte por variedad de situaciones y nivel gráfico. Divertirá a todo aquel que... entienda inglés.



...rtortle
#09 Blastoise
#10 Caterpie
#11 Metapod
#12 Butterfree
#13 Weedle
#14 Kakuna
#15 Beedrill
...ans
#24 Arbok
#25 Pikachu
#26 Raichu
#26 Sandshrew
#28 Sandslash
#29 Nidoran ♀
#30 Nidorina
...etales
#39 Jigglypuff
#40 Wigglytuff
#41 Zubat
#42 Golbat
#43 Oddish
#44 Gloom
#45 Vileplume
...rsian
#54 Psyduck
#55 Golduck
#56 Mankey
#57 Primeape
#58 Growlithe
#59 Arcanine
#60 Poliwag
...ÉMON
TM
EDICIÓN
VERDE HOJA
#67 Machoke
#68 Machamp
#69 Bellsprout
#70 Weepinbell
#71 Victreebel
#72 Tentacool
#78 Rapidash
#79 Slowpoke
#80 Slowbro
#81 Magnemite
#82 Magneton
REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción
#87 Dewgong
#88 Grimer
#89 Muk
#90 Shellder
...rabby
#99 Kingler
#100 Voltorb
#101 Electrode
#102 Exeggcute
#103 Exeggutor
#104 Cubone
#105 Marowak
...ansey
#114 Tangela
#115 Kangaskhan
#116 Horsea
#117 Seadra
#118 Goldeen
#119 Seaking
#120 Staryu
...auros
#129 Magikarp
#130 Gyarados
#131 Lapras
#132 Ditto
#133 Eevee
#134 Vaporeon
#135 Jolteon



#09 Blastoise
#10 Caterpie
#11 Metapod
#12 Butterfree
#13 Weedle
#14 Kakuna
#15 Beedrill
#24 Arbok
#25 Pikachu
#26 Raichu
#26 Sandshrew
#28 Sandslash
#29 Nidoran ♀
#30 Nidorina
#39 Jigglypuff
#40 Wigglytuff
#41 Zubat
#42 Golbat
#43 Oddish
#44 Gloom
#45 Vileplume
#54 Psyduck
#55 Golduck
#56 Mankey
#57 Primeape
#58 Growlithe
#59 Arcanine
#60 Poliwag
#67 Machoke
#68 Machamp
#69 Bellsprout
#70 Weepinbell
#71 Victreebel
#72 Tentacool
EDICIÓN VERDE HOJA
#78 Rapidash
#79 Slowpoke
#80 Slowbro
#81 Magnemite
#82 Magneton
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
#87 Dewgong
#88 Grimer
#89 Muk
#90 Shellder
#99 Kingler
#100 Voltorb
#101 Electrode
#102 Exeggcute
#103 Exeggutor
#104 Cubone
#105 Marowak
#114 Tangela
#115 Kangaskhan
#116 Horsea
#117 Seadra
#118 Goldeen
#119 Seaking
#120 Staryu
#129 Magikarp
#130 Gyarados
#131 Lapras
#132 Ditto
#133 Eevee
#134 Vaporeon
#135 Jolteon
#144 Articuno
#145 Zapdos
#146 Moltres
#147 Dratini
#148 Dragonair
#149 Dragonite
#150 Mewtwo



#01 Bulbasaur
#02 Ivysaur
#03 Venusaur
#04 Charmander
#05 Charmeleon
#06 Charizard
#07 Squirtle
#16 Pidgey
#17 Pidgeotto
#18 Pidgeot
#19 Rattata
#20 Raticate
#21 Spearow
#22 Fearow
#31 Nidoqueen
#32 Nidoran ♂
#33 Nidorino
#34 Nidoking
#35 Clefairy
#36 Clefable
#37 Vulpix
#46 Paras
#47 Parasect
#48 Venonat
#49 Venomoth
#50 Diglett
#51 Dugtrio
#52 Meowth
#61 Poliwhirl
#62 Poliwrath
#63 Abra
#64 Kadabra
#65 Alakazam
#66 Machop
EDICIÓN
ROJO FUEGO
#73 Tentacruel
#74 Geodude
#75 Graveler
#76 Golem
#77 Ponyta
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
#83 Farfetch´d
#84 Doduo
#85 Dodrio
#86 Seel
#91 Cloyster
#92 Gastly
#93 Haunter
#94 Gengar
#95 Onix
#96 Drowzee
#97 Hypno
#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#108 Lickitung
#109 Koffing
#110 Weezing
#111 Rhyhorn
#112 Rhydon
#121 Starmie
#122 Mr.Mime
#123 Scyther
#124 Jynx
#125 Electabuzz
#126 Magmar
#127 Pinsir
#136 Flareon
#137 Porygon
#138 Omanyte
#139 Omastar
#140 Kabuto
#141 Kabutops
#142 Aerodactyl


#01 Bulbasaur
#02 Ivysaur
#03 Venusaur
#04 Charmander
#05 Charmeleon
#06 Charizard
#07 Squirtle
#16 Pidgey
#17 Pidgeotto
#18 Pidgeot
#19 Rattata
#20 Raticate
#21 Spearow
#22 Fearow
#31 Nidoqueen
#32 Nidoran ♂
#33 Nidorino
#34 Nidoking
#35 Clefairy
#36 Clefable
#37 Vulpix
#46 Paras
#47 Parasect
#48 Venonat
#49 Venomoth
#50 Diglett
#51 Dugtrio
#52 Meowth
#61 Poliwhirl
#62 Poliwrath
#63 Abra
#64 Kadabra
#65 Alakazam
#66 Machop
#73 Tentacruel
#74 Geodude
#75 Graveler
#76 Golem
#77 Ponyta
EDICIÓN
ROJO FUEGO
#83 Farfetch´d
#84 Doduo
#85 Dodrio
#86 Seel
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
#91 Cloyster
#92 Gastly
#93 Haunter
#94 Gengar
#95 Onix
#96 Drowzee
#97 Hypno
#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#108 Lickitung
#109 Koffing
#110 Weezing
#111 Rhyhorn
#112 Rhydon
#121 Starmie
#122 Mr.Mime
#123 Scyther
#124 Jynx
#125 Electabuzz
#126 Magmar
#127 Pinsir

SUSCRÍBETE A

Nintendo® Acción

Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON



Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.





Sólo hay 1.000 mochilas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo

HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111

➔ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com



PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo® Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.................................. Fecha de Nacimiento.............................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

Acción y rol para tus mutantes favoritos

X-MEN LEGENDS

Los mutantes más guapos y famosos de Marvel unen fuerzas y poderes para apalizar a los más infames (y feos).



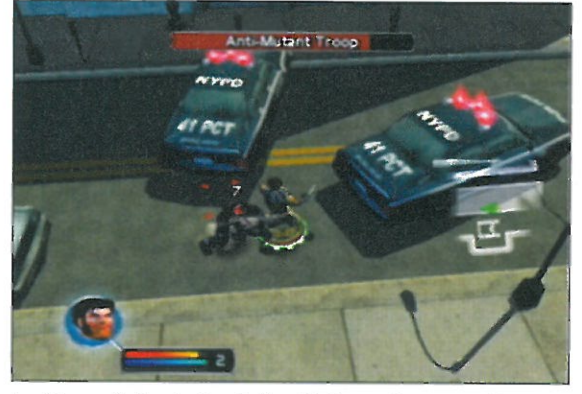
La técnica cel-shading consigue una sensación de estar en el cómic que le viene que ni pintada a los personajes de Marvel.



Repartes tortas por toda NY. Los túneles de metro son idóneos para que Cíclope use su habilidad insignia, por lo que se ve.



La acción es constante. Si Lobezno decide que es momento de recoger un objeto, ahí están Bestia y Tormenta para protegerle.



Las Tropas Antimutantes de New York no saben con quién se meten. ¡Tío, que Lobezno puede con diez como tú! ¡Juntos!

Quién no ha querido ser alguna vez en su vida un mutante de los X-Men? Bien, pues excepto Jimmy, todos los demás ya tenemos el sueño a nuestro alcance. Y encima, no estamos obligados a ser un solo héroe. Podemos controlar a **Lobezno, Tormenta, Cíclope, el Rondador Nocturno, Pícara...** Claro que, el que tú manejes será quien lleve la voz cantante.

El líder de los X-Men

Esa es la gran diferencia entre este título y otros beat'em up, que hay **una manada de X-Men en pantalla, dando tortas** a todo el que se ponga por medio. Bueno, al principio sólo está Lobezno, muy solito. Pero, como supondrás, el X-Chaval se basta y sobra para eliminar a varios enemigos en dos patadas y otros pocos zarpazos. Con estos combates callejeros (nos pegamos en diferentes zonas de Nueva York) vamos **ganando experiencia,** que podemos ir invirtiendo en combos para el prota, y recogiendo objetos equipables que le otorgan **nuevas habilidades.** Una vez comprados y aprendidos los **numerosos combos** del patilludo y cuando ya peleamos con cierto arte, el juego nos suelta a otro X-Men. Es entonces cuando **puedes cambiar de personaje** (si quieres) y el juego empieza a ser más "rolero". Todos los X-Men que aparecen se van uniendo al grupo, y **tú debes decidir a quién equipas qué** y, lo más interesante, la forma en que deben comportarse. Puedes hacer que sean conservadores y se protejan de los golpes, que recojan objetos, o que sean tan agresivos como el propio juego. Una apuesta arriesgada que mezcla **tortas clásicas con rol...** y la verdad, también con mucho acierto.

¡OIGA USTED, COMPÓRTESE!

TUS DESEOS SON ÓRDENES PARA ELLOS, LOS X-MEN.
Crear un grupo de X-Men eficaz no es difícil. Basta con meterse en el menú de cada uno y decidir quién debe pelear o protegerse, según sus habilidades y energías.



Cada personaje puede aprender más de diez habilidades extra.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **RAVEN**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP/ RPG**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA + VERSUS**
- Datos: **12 X-MEN**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

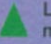
GRÁFICOS 88
Bonito el estilo "cel-shading", aunque resta solidez a las tortas.

SONIDO 84
Los golpes y quejidos llenan los oídos. Música rockera de fondo.

JUGABILIDAD 83
Espectaculares peleas en grupo que terminan siendo monótonas.

DURACIÓN 80
Sabiendo combinar a los héroes, lo terminarás en pocos días.

TOTAL  84

 Los **X-Men,** que salen muy majos y además obedientes.

 Ofrece **poca variedad** de situaciones y es algo **corto.**

VALORACIÓN

La mutación beat'em up/RPG de los X-Men resulta atractiva por sus resultones gráficos, el toque rolero y la acción constante. Aunque, eso sí, es bastante facilillo.

CONCURSO

PIKMIN™ 2

¡¡Consigue el juego de los Pikmin y pásalo en grande con ellos!!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: pikmin + tus datos personales**

Ejemplo: pikmin francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

SORTEAMOS:

1 SUPER PACK:

GameCube + mando normal
+ mando inalámbrico
+ Tarjeta de memoria 59
+ juego Pikmin 2

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **14 de noviembre de 2004**.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".





Nintendo
GAMING 24:7.



5 JUEGOS PARA GAMECUBE

Tres películas en un sólo juego

STAR WARS TRILOGY

Si lo tuyo es «Star Wars», redondea la salida de la trilogía en DVD con unas aventuras en tu portátil.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**

- Fases: **10 CAPÍTULOS**
- Extras: **MATERIAL DE LA TRILOGÍA 'STAR WARS'**
- Modos de juego: **1 JUGADOR, MULTIJUGADOR**

- Precio: **41,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

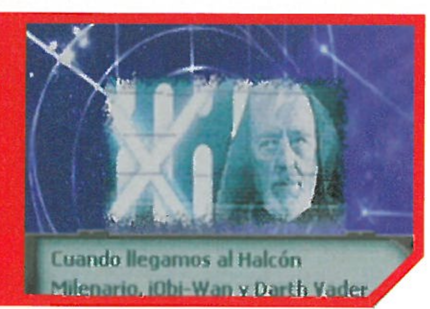
Todos conocemos de sobra la trilogía de Star Wars, o al menos sus momentos estelares (el ataque a la Estrella de la Muerte, el combate contra Darth Vader...) así que nos va a resultar muy fácil seguir el argumento del nuevo «Star Wars Trilogy». Encarnando a Luke Skywalker, vas a vivir todos esos momentos pegadito a tu GBA.

Láser para todos

Comenzaremos en la granja del tío de Luke, y a partir de allí no vamos a parar de disparar en un **juego de acción y algo de plataformeo.** Los que tampoco paran son los láseres enemigos, que desde el comienzo nos intentarán fastidiar la trilogía haciendo morder el polvo a Luke. Para defendernos tendremos nuestra pistola y, un poco más tarde, el sable láser, para ir aprendiendo después más trucos Jedi. Para darle más interés y que no todo sea disparar y saltar, de vez en cuando tendremos que acompañar a R2-D2 o a la princesa Leia hasta un lugar seguro, e **incluso jugaremos algún matamarcianos.** La verdad es que, a pesar de esto, **el juego se hace repetitivo,** pues la mecánica "avanza-dispara" no cambia nunca. Tampoco ayuda un estilo gráfico poco definido, pero eso tiene su compensación en una **muy buena animación.** Quizá Luke merecía más, pero seguro que «Star Wars Trilogy» gustará a sus seguidores y a los fans de la acción incombustible.

CUÉNTAMELO...

Las partes de las películas que no se desarrollan en el juego nos serán narradas a través de pantallas como ésta, en las que veremos fotogramas de las películas mientras el texto nos pone en situación. Es una buena forma de resumir muchos minutos en pocos segundos, y además nos recuerda el argumento a los despistados.





Nuestro sable láser es desde luego el mejor aliado. Con él "despachamos" enemigos y podemos devolverles sus disparos.

El uso de los poderes de la fuerza es limitado, pero es que si no, la cosa se convertiría en un paseo. Mejor confía en el sable.

TRES EN UNO En «Apprentice of the Force» jugaremos las tres pelis seguidas. Una oportunidad para revivir del IV al VI episodios.



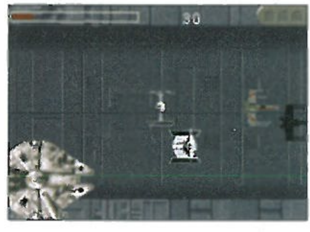
Los AT-AT se desplazan lentamente mientras Luke sigue dando cera al imperio. Un pisotón de un cacharro semejante nos enviará directamente al comienzo del nivel.

SIN DEJAR DE DISPARAR

El ataque a la Estrella de la Muerte cambia radicalmente el tercio y nos mete de lleno en un movido matamarcianos. Tampoco es la repera técnica, pero es un cambio.



Al principio tendremos que hacer estallar como treinta Tie Fighters...



...para luego colarnos dentro y soltar el pepinazo al núcleo.





¡Cuidado con el Rancor y sus "saludos"! Uf, menos mal que ha saludado a otro.



Según avancemos, nuestros poderes se irán haciendo más fuertes y numerosos.



Todos los acontecimientos se desarrollan igual que en las películas. ¡Qué menos!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 75
▲ La animación está bien conseguida, muy fluida.
▼ Les falta detalle, sobre todo a los modelos humanos.

SONIDO 75
▲ Las melodías son las originales. Los lásers.
▼ Pero suenan a Game Boy Color, a estas alturas.

JUGABILIDAD 81
▲ El control no plantea problema alguno a la hora de repartir. Los poderes Jedi le dan vidilla al juego.
▼ A la quinta fase en que avanzas y disparas notas que se echa en falta más variedad.

DURACIÓN 80
▲ El nivel de dificultad sube bastante a la mitad del juego
▼ Aun así no es dificilísimo. Se puede quedar algo corto.

TOTAL 80

▲ Ser Luke Skywalker y **chinchar al Imperio. Mucha acción.**

▼ Técnicamente es mejorable. La **acción es repetitiva.**

VALORACIÓN



PARA ACÉRRIMOS

La idea de recorrer la Trilogía en un solo juego seguro atraerá a un montón de fans. Si además son fanáticos de la acción pura y dura, mejor que mejor. Pero al resto de jugadores debería quedarles claro que, además de un apartado técnico mejorable, «Apprentice of the Force» puede hacerse algo repetitivo a fuerza de abusar de los lásers y sables.

EL RANKING

1. El Retorno del Rey
2. Prince of Persia
3. Star Wars Trilogy

Hay cosas muy buenas para GBA, por ejemplo la historia de Tolkien, muy completa, o el increíble movimiento del príncipe persa. Echales un ojo antes de decidirte del todo.

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA

EA GAMES · Acción 3 D
59,95 € · 1-4 J
Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.
Puntuación 93

1080° AVALANCHE

NINTENDO · Snowboard
59,95 € · 1-4 J
El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.
Puntuación 90

ANIMAL CROSSING

NINTENDO · Comunicación
59,95 € · 1-4 J

¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!
Puntuación 96

ASTÉRIX Y OBÉLIX

NINTENDO · Acción
49,99 € · 1 J
Un juego clavadito al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.
Puntuación 86

DONKEY KONGA

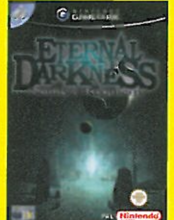

NINTENDO · Musical
59,95 € · 1-4 J
¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!
Puntuación 93

DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI · Lucha
59,95 € · 1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES · Acción
62,95 € · 1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS
NINTENDO · Aventura de terror
29,95 € · 1 J

En este juego vas a pasar mucho miedo, pero tranquilo que su nuevo precio te compensa. Sí, el guión y la puesta en escena son de película de terror, pero el precio es de comedia total. Apetece, ¿a que sí? Pues ya tardas...
Puntuación 94

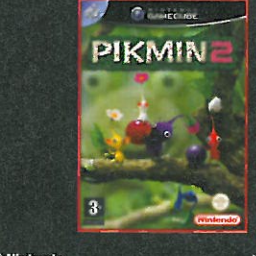
ENTER THE MATRIX

ATARI · Acción
29,99 € · 1 J
A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!
Puntuación 89

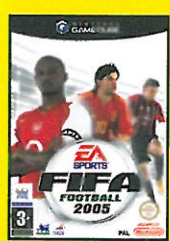
F.F. CRYSTAL CHRONICLES
SQUARE ENIX · Acción RPG
59,95 € · 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?
Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES



Nintendo · Estrategia
59,95 € · 1-2 J
¡Vuelven los pequeñuelos de Miyamoto! Si tras la primera entrega te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin, batallas entre Olimar y el "avispao" pero simpático Luis y mucho humor en castellano.
Puntuación 92

FIFA 2005
NUEVO

EA SPORTS · Fútbol
59,59 € · 1-4 J

La segunda entrega del "Fifón" para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y gooooooool!
Puntuación 95

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Velocidad
29,95 € · 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

EA GAMES · Aventura
62,95 € · 1 J
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación 92

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES · Aventura
59,95 € · 1 J
Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.
Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE

NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-4 J
Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.
Puntuación 89

LAS DOS TORRES

EA GAMES · Acción
64,95 € · 1 J
Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES · Simulador de vida
64,95 € · 1 J
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

NINTENDO · Golf
59,95 € · 1-4 J
Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J

Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!
Puntuación 94

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.
Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES
KONAMI · Espionaje
59,95 € · 1 J

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...
Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE

ATARI · Espionaje
29,95 € · 1 J
De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Además ahora tiene un precio excepcional.
Puntuación 92

NBA LIVE 2004

EA SPORTS · Baloncesto
62,95 € · 1-4 J
Esta entrega potencia el realismo, buscando un control aún más perfecto de las jugadas.
Puntuación 92

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS · Baloncesto
65,95 € · 1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 91

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



EA GAMES · Carreras de tuning
59,95 € · 1-2 J

Carreras de calidad y muy variaditas para fans del "tuning". ¡Cambia todo lo que quieras de tu "carrazo"!

Puntuación 93

PHANTASY STAR ONLINE III (NUEVO)



SEGA · Lucha con cartas
58,95 € · 1-4 J

Un nivel gráfico y sonoro de altura te invita a retar a jugadores de todo el mundo a combatir con cartas.

Puntuación 87

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura-puzzle
29,95 € · 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

POKéMON CHANNEL

NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM

NINTENDO · RPG Combate
59,95 € · 1-4 J

El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA




UBISOFT · Acción / plataformas
59,95 € · 1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAINBOW SIX 3



UBISOFT · Acción 3D
59,95 € · 1-2 J

Eres el líder de un comando de élite en un arcade de acción que además te va a hacer pensar.

Puntuación 86

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM · Acción 3D
64,95 € · 1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

R: RACING



NAMCO · Carreras
59,95 € · 1-2 J

Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.

Puntuación 87

SECOND SIGHT



CODEMASTERS · Acción 3D
59,95 € · 1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SONIC HEROES



SEGA · Arcade
29,95 € · 1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos". Pierde algo de aventura pero... ¡gana en precio!

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)



NAMCO · Lucha
29,95 € · 1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	WARIO WARE: MEGA PARTY GAMES!
02	POKéMON COLOSSEUM + MC 59
03	ETERNAL DARKNESS
04	MARIO KART: DOUBLE DASH!!
05	DISNEY'S MAGICAL MIRROR
06	POKéMON CHANNEL
07	PHANTASY STAR ONLINE III
08	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
09	HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
10	1080° AVALANCHE

SPIDER-MAN 2

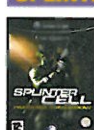


ACTIVISION · Aventura de acción
59,95 € · 1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT · Aventura
59,95 € · 1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SPYRO: A HERO'S TAIL (NUEVO)

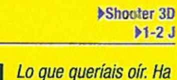


VIVENDI UNIVERSAL · Plataformas
59,95 € · 1 J

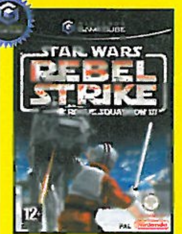
El dragoncillo morado vuelve a las "voladas". Una aventura de hermosos gráficos y voces en castellano.

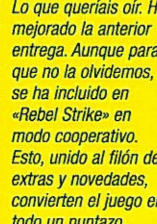
Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE



LUCASARTS · Shooter 3D
59,95 € · 1-2 J





Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)




NINTENDO · Aventura-Plataformas
29,95 € · 1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Lucha
29,95 € · 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

EIDOS · Shooter 3D
59,95 € · 1-4 J

Técnicamente impecable. Impresiona en nivel de I.A. de los rivales, control, duración y una original historia

Puntuación 95

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA (NUEVO)

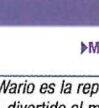



ELECTRONIC ARTS · Aven. Plat.
29,95 € · 1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

WARIO WARE



NINTENDO · Microjuegos
29,95 € · 1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

WARIO WORLD





NINTENDO · Plataformas
59,95 € · 1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

NINTENDO · Carreras
44,95 € · 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Acción-Rol
29,95 € · 1 J

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. MEDAL OF HONOR
4. RAINBOW SIX 3
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. MARIO KART
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA
2. COLOSSEUM
3. ANIMAL CROSSING
4. PIKMIN 2
5. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS
3. EL RETORNO DEL REY
4. SECOND SIGHT
5. ENTER THE MATRIX

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



NINTENDO — Estrategia
39,95 € — 1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO-KAZOOIE



THQ — Acción-Plataformas
29,95 € — 1-4 J

Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante. ¿Te parece bien todo eso por este precio?

Puntuación 90

BRUCE LEE



VIVENDI — Beat'em Up
21,95 € — 1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 90

CRASH 2



VIVENDI — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 3



LSP — Acción
39,95 € — 1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC



BANDAI — Lucha
49,95 € — 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DUEL MASTERS



ATARI — RPG/Juego de cartas
49,95 € — 1-2 J

Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.

Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES — Acción/Aventura
49,95 € — 1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

F-ZERO GP LEGEND

NINTENDO — Velocidad
44,95 € — 1 J



El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.

Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES

STAR WARS TRILOGY



UBISOFT — Acción
41,95 € — 1-2 J

La trilogía de los 80 revive en GBA. En un solo cartucho, las situaciones más emocionantes de las películas: combates de sable láser, el ataque a la Estrella de la Muerte, el duelo con Vader... con unos gráficos algo flojos, eso sí.

Puntuación 80

FINAL FANTASY TACTICS

NINTENDO — Rol
39,95 € — 1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



NINTENDO — Estrategia
39,95 € — 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

GOLDEN SUN



NINTENDO — Rol
41,95 € — 1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 93

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO — Rol
36,95 € — 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO HAM-HAM GAMES



NINTENDO — Deportivo
39,95 € — 1 J

Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2



EA GAMES — Aventura
41,95 € — 1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3



EA GAMES — RPG
46,95 € — 1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE



NINTENDO — Plataformas
36,95 € — 1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY Y EL LABERINTO...



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO — Aventura / RPG
19,99 € — 1 J



El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.

Puntuación 96

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
49,95 € — 1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA: LINK TO...

NINTENDO — Rol
39,95 € — 1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

NINTENDO — Golf/RPG
39,95 € — 1-4 J

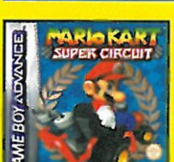


La versión de GC es un éxito... que ésta va a superar. El golf que propone Mario es tan sencillo como divertido, y se trae un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte. Apuntad como destacado una variedad de retos enorme, y que es compatible con el adaptador inalámbrico.

Puntuación 96

MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO — Velocidad
42,00 € — 1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-2 J

Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MAX PAYNE



ROCKSTAR GAMES — Acción
24,95 € — 1 J

Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.

Puntuación 90

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

MEDAL OF HONOR



▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID ZERO MISSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J



La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".

Puntuación 95

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

▶NINTENDO ▶Aventura RPG
▶49,95 € ▶1-5 J



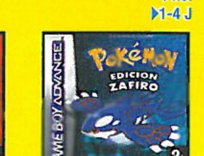


¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon (Bulbasaur, Zapdos, Pikachu...), incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Plataformas / acción
▶44,95 € ▶1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF



▶THQ ▶Aventura / plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE



▶SEGA ▶RPG / Estrategia
▶49,95 € ▶1 J

Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKEMON ZAFIRO
2. SPIDER-MAN 2
3. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSICS)
4. MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
5. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
6. HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK
7. POKEMON RUBÍ
8. KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
9. DBZ: SUPERSONIC WARRIORS
10. SUPER MARIO ADVANCE 4

SONIC ADVANCE 3



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC BATTLE

▶THQ ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-4 J

La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY



▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2

▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



▶SQUARE ENIX ▶RPG Acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

XEVIOUS



▶NINTENDO ▶Acción
▶19,99 € ▶1 J

El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.

Puntuación 95

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

WARIO LAND 4

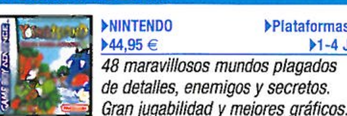


▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004



▶KONAMI ▶Cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
4. METROID ZERO MISSION
5. LEGEND OF ZELDA CLASSIC

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. HAMTARO HAM-HAM GAMES
5. TONY HAWK UNDERGROUND

LOS MEJORES DE LUCHA

1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS
2. DRAGON BALL Z TAIKETSU
3. SONIC BATTLE
4. KING OF FIGHTERS EX2
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN ¡Ya tienes Rojo Fuego/Verde Hoja y su adaptador inalámbrico? ¡¡Que nooo?! ¡Pero si es una ganga total!

¡Coge el PokéCepo, llegó la hora de salvar a los Pokémon Oscuros!

POKéMON COLOSSEUM

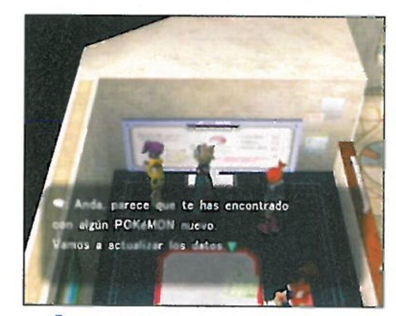
QUINTA ENTREGA Y FINAL

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Los últimos mapas, consejos y estrategias para arrasar.
- Acaba con los jefes Golka, Colossus Aitor y Tipo Raro.
- Y la última: ¡¡hazte con un Ho-oh de nivel 70, nada menos!!

NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS

¿A qué no sabías que en el Monte Batalla puedes hacerte con una Flauta del Tiempo?, ¿qué nuevos datos conoces de la Extratex?, ¿qué hago con los PokéVales? ¿Quieres saber más? Pues sigue leyendo.



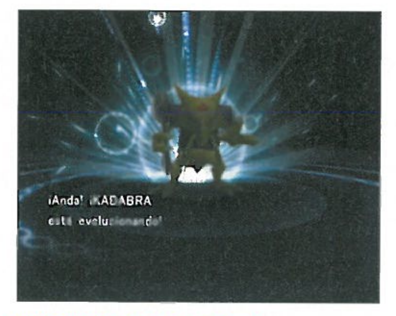
SÁCALE PARTIDO A LA ESTRATEX

La Estratex es una opción de la PAD que permite **consultar los datos de los Pokémon que has visto durante la aventura.** Para mantener los datos al día tienes que **hablar con la maestra del CENTRO PREPA de Ciudad Oasis.** Cuando consultes los datos de un Pokémon podrás ver su tipo, habilidad, altura y peso y tendrás la opción de escuchar su grito. Si pulsas X, entrarás en la opción de búsqueda. En ella podrás **buscar Pokémon por nombre, color o tipo,** y con la de "Ver" te divertirás **girando a tus Pokémon preferidos en 3D.**



¿DÓNDE INVERTIR TUS POKéVALES?

Puedes obtener **PokéVales en el modo historia combatiendo en el Monte Batalla,** o en el modo combate afrontando el reto de la Liga Coliseo o del Monte Batalla. Entre todos los premios a los que optas con los Pokévales, hay cuatro que deberías considerar en primer lugar. Se trata de la **MT 13 o Rayo Hielo, la MT 24 o Rayo, la MT 29 o Psíquico y Periscopio.** Con Rayo Hielo, Rayo y Psíquico mejorarás los ataques de tus Pokémon, y si equipas Periscopio, aumentarás las opciones de convertir un ataque en golpe crítico.



VENTAJAS DEL INTERCAMBIO

Después de **ganar a Néfiro en Torre Colosal puedes usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis.** En este lugar tienes la opción de intercambiar Pokémon con las ediciones Rubí, Zafiro, Rojo Fuego y Verde Hoja, pero eso seguro que ya lo sabes. Sin embargo, puedes aprovechar el intercambio para más cosas. La primera es **hacer evolucionar a todos aquellos Pokémon que evolucionan cuando los intercambias.** Pero quizá la ventaja más importante de todas es que puedes traer y llevar objetos entre Colosseum y las ediciones de GBA.



EXPLORA A TOPE EL MONTE BATALLA

Haznos caso porque sólo de esta forma en la **plataforma número 100 encontrarás una fantástica Flauta del Tiempo,** pero también te las tendrás que ver con el **Maestro Cima Some, un entrenador de los duros.** Su equipo lo forman **Pinsir, Claydol, Crobat, Gligar, Flygon y Gyarados** y la mayoría de ellos atacarán usando Terremoto. Para derrotarlo usa un buen ataque eléctrico contra Gyarados; de fuego contra Pinsir; de hielo contra Gligar; y un poderoso ataque de agua contra Claydol y Flygon. Para Crobat reserva un gran ataque psíquico.

GUARIDA DEL EQUIPO CEPO

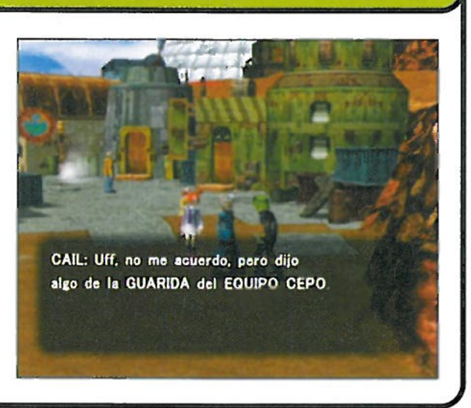
Los miembros de la banda Cífer y del Equipo Cepo se están reagrupando en la GUARIDA DEL EQUIPO CEPO. No queda más remedio que acabar con los últimos focos de resistencia o volverán a las andadas.

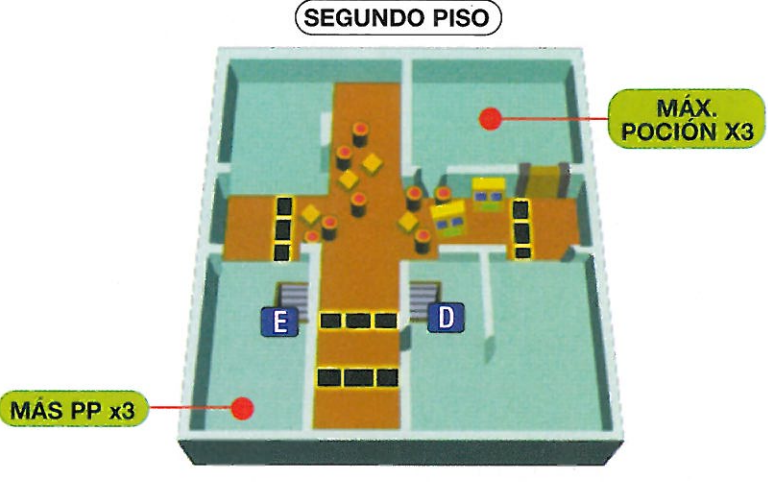




1 HACIA LA GUARIDA CEPO

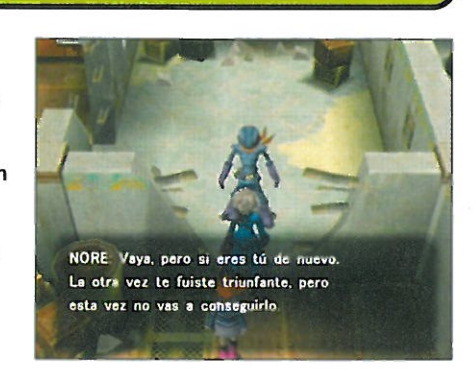
Después de vencer en Torre Colosal aparecerás en el Puesto de Servicio donde recibirás un **email de Nett.** Después, al salir, Secc te mandará otro pidiéndote que vayas a hablar con él. Ve a Pueblo Pirita (a la casa de Germán) y charla con el chaval. Sabrás que **Cail ha visto un Oscuro, así que ve a charlar con él.** Cuando le derrotes, **la Guarida Cepo aparecerá en el mapa.**





2 VIEJOS OSCUROS CONOCIDOS

Cuando entres en la Guarida verás un PC en el que salvar la partida, y un poco más adelante **una pared rota.** Cada vez que pases por aquí **caerá del techo alguno de los entrenadores con los que te enfrentaste.** Lucha contra él y arrebátale su Oscuro si es que no se lo quitaste antes. Ten en cuenta que en esta ocasión los Pokémon de estos viejos conocidos serán más fuertes, así que prepárate.



3 RECUERDOS DE CIUDAD OASIS

En Ciudad Oasis pudiste **arrebatar a Bayleef, a Quilava o a Croconaw a uno de los tres esbirros de Discal.** Los otros huyeron, pero ya dijimos en su momento que esto no importaba. **Uno de ellos estará esperando en la planta baja de la Guarida Cepo** y es fundamental que le arrebates su Oscuro. Hasta que no lo hagas no podrás hacerte con el Oscuro que queda.



4 LA SALIDA SECRETA Y EL POKéMON OSCURO

Después de arrebatar a Bayleef, Croconaw o Quilava mira la grieta de la pared y sal fuera. Esta es otra salida de la Guarida, la pena es que no la podrás usar como entrada cuando regreses. Bueno, ahora toca que te pegues un voltio por Aura hasta que **recibas un email de Secc contándote que en Básix han visto más Pokémon Oscuros. Para investigar tendrás que hablar con Nett y luego con Richi, el entrenador que hay junto a la Cacharrería.** Cuando le venzas te hablará del Pokémon Oscuro que ha visto y poco después recibirás un email informándote de que el entrenador que buscas está en el Laboratorio (en la sala en la que luchaste contra Ein). Ve para allá, arrebata su Oscuro y vuelve a la Guarida, parece que allí están ocurriendo nuevos acontecimientos que requieren tu presencia.





¿TE HAS FIJADO EN ESTE DETALLE?

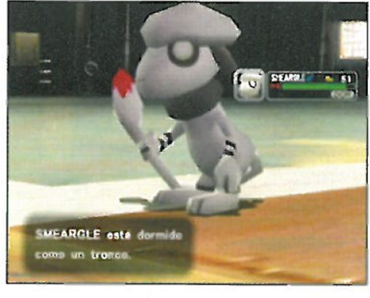
CONSIGUE MÁS POKéMON DE ORO Y PLATA

Estamos llegando al final, pero eso no significa que todavía no queden cosas por hacer. Fíjate que muchos de los Pokémon que has arrebatado son Pokémon que originalmente aparecieron en las ediciones Oro y Plata. Si quieres hacerte con más Pokémon de estas ediciones tendrás que visitar muy a menudo la Guardería que hay en las ediciones Rubí y Zafiro. Si tienes la suerte de que alguno de los Oscuros que has purificado sea hembra, conseguirás un HUEVO del que saldrá la preevolución de ese Pokémon. Por ejemplo, cruzando un Bayleef hembra con un Pokémon macho compatible conseguirás un estupendo Chikorita.





5 SMEARGLE, URSARING Y... ¡GOLKA!





Después de arrebatar en el Laboratorio el último Pokémon a uno de los famosos esbirros que nos dieron la lata en Ciudad Oasis, **la Guarida Cepo será invadida por segunda vez.** En esta ocasión, **en la planta baja encontrarás un miembro del EQUIPO CEPO al que le podrás arrebatar un Smeargle Oscuro y a otro con un Ursaring Oscuro.** Si eres de los que siempre va con prisa, puedes pasar de estos Oscuros e ir al despacho de Golka a pelear contra él directamente.

6 EL ÚLTIMO DUELO: A POR GOLKA

OBJETO CONSEGUIDO: DISCO B

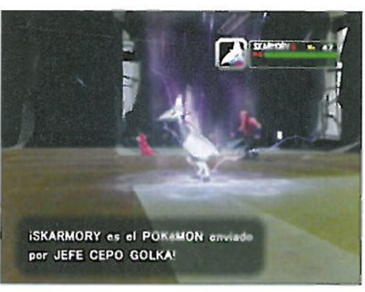
Durante la segunda invasión de la Guarida Cepo también **regresará el jefe Golka. Esta vez su equipo ha mejorado** un montón por lo que te costará algo más derrotarle, pero el esfuerzo merecerá la pena. Encima de una de las mesas del despacho de Golka encontrarás el **Disco B, un disco que puedes usar en el OVNI de Básix para tener acceso al Coliseo Minérea.** Recuerda que a la entrada de este coliseo encontrarás una **Dentadura que podrás entregar al anciano con bastón que hay junto al herbolario.** A cambio de este favor, el anciano te dará el Disco I.



JEFE: JEFE CEPO GOLKA

La estrategia principal del equipo de Golka consiste en **atacar repetidamente con el poderoso ataque Hiperrayo.** El problema de este ataque es que una vez realizado, el Pokémon que lo usó necesitará recargarse y eso te da una oportunidad que debes aprovechar. Si tienes un Pokémon de tipo Fantasma, procura usarlo ya que este tipo es inmune a los ataques de tipo Normal y a los de tipo Lucha. **En este combate el Psíquico de Espeon será muy útil contra Machamp y Breloom.** Contra Armaldo lo mejor que puedes hacer es usar el ataque de tipo Agua más poderoso que tengas. Si además tienes un **Hariyama con Tajo Cruzado para machacar a Crawdaunt y Granbull,** la victoria será tuya. Si en el combate anterior contra Golka no pudiste **arrebatar a Skarmory,** ahora podrás resarcirte.





Equipo de Golka

SKARMORY	**CRAWDAUNT**
Pokémon Oscuro Nv 47 Acero / Volador	Nv 64 Agua / Siniestro
	ARMALDO
	Nv 64 Roca / Bicho
	MACHAMP
	Nv 64 Lucha
	BRELOOM
	Nv 64 Planta / Lucha
	GRANBULL
	Nv 64 Normal

LA HISTORIA CONTINÚA

Cuando venzas a Néfiro todavía quedarán Oscuros a los que salvar y malos a los que machacar. Además, gracias al Centro de Cambio de Ciudad Oasis tus mejores Pokémon de la GBA podrán pasarse por aquí a echarte una mano.





INTERCAMBIA CON LA GBA

Tras vencer a Néfiro en Torre Colosal, ve al **Centro Pokémon de Ciudad Oasis, baja al sótano y verás que el Centro de Cambio ya funciona.** Si tienes un cartucho de Rubí, Zafiro, Rojo Fuego o Verde Hoja, una GBA y un cable para conectar la GameCube y la GBA, podrás intercambiar Pokémon entre estas ediciones y Pokémon Colosseum. No olvides que **está prohibido enviar Oscuros a cualquiera de estas ediciones.**



2 LUCHANDO CONTRA UN COLOSO

Con el DISCO B en tu poder podrás ir a **Básix y bajar al Coliseo Minérea.** Aquí encontrarás a **Colossus Aitor, un poderoso entrenador que usa un Shuckle Oscuro,** aunque llegar hasta él te costará un poco. Para ello primero tendrás que ganar cuatro finales en las que lucharás contra Mol, Discal, Venus y Ein. Cuando disputes la quinta final será cuando aparezca Aitor.

JEFE: COLOSSUS AITOR

El equipo de Aitor parece muy poderoso, pero **si tienes a Espeon y Umbreon por encima del nivel 60 no tendrás demasiados problemas.** Cuidado con Shedinja, ya sabes que domina la **habilidad Superguarda** con la que es capaz de esquivar todos los ataques excepto los de tipo Siniestro, Fuego, Volador, Roca y Fantasma. Ya sabes qué hacer.



Equipo de Colossus Aitor

SHUCKLE	**GIRAFARING**
Pokémon Oscuro Nv 45 Acero / Volador	Nv 68 Normal / Psíquico
	SABLEYE
	Nv 69 Siniestro / Fantasma
	SKARMORY
	Nv 66 Acero / Volador
	SHEDINJA
	Nv 68 Bicho / Fantasma
	KINGDRA
	Nv 70 Agua / Dragón

JEFE: TIPO RARO

La estrategia principal de este Tipo Raro consiste en utilizar ataques muy poderosos. Por ejemplo, verás que **su Gyarados te ataca con Hidrobomba y Terremoto, y su Houndoom con Llamarada.** No hay duda que de todo su equipo **Gyarados es el Pokémon más peligroso.** Por eso, lo mejor será que te centres en él y lo dejes fuera de combate lo antes posible.



Equipo de TIPO RARO

TOGETIC	**ARMALDO**
Pokémon Oscuro Nv 20 Normal / Volador	Nv 68 Roca / Bicho
	MILOTIC
	Nv 68 Agua
	MANECTRIC
	Nv 68 Eléctrico
	HOUNDOOM
	Nv 68 Siniestro / Fuego
	GYARADOS
	Nv 68 Agua / Volador

3 EL ENTRENADOR MISTERIOSO

Cuando tengas en tu poder 47 Pokémon Oscuros empezarás a recibir en tu PAD unos e-mails muy extraños. Parece que te acusan de atacar a la gente con un Togetic Oscuro y aunque no te lo creas hasta han hecho fotos que lo prueban. Entre los e-mail verás dos de tu amigo Nett en los que te pedirá que pongas la tele. Gracias a él y a las noticias, sabrás que **el misterioso entrenador te espera en el Puesto de Servicio.**



¿TE HAS FIJADO EN ESTE DETALLE?

¡¡EH, QUE TODAVÍA QUEDA HO-OH!!

Tras arrebatar a Togetic ya tendrás en tu poder a todos los Oscuros de Aura. Quizá pienses que todo ha acabado, pero no es así. Si sigues combatiendo y logras purificarlos a todos, podrás **hacerte con un Ho-oh de nivel 70.** Para ello tendrás que **vencer en el Monte Batalla tanto en combate Individual como Doble usando un equipo Pokémon de Colosseum** (y no de la GBA).





Consejos básicos para entrenadores que acaban de empezar la aventura.



POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

PRIMERA ENTREGA

- Descubre cómo afectan los Ataques Especiales a cada tipo.
- Extra: te desvelamos cómo conseguir la Máster Ball.
- Todos los artilugios de entrenador y para qué sirven.

¡¡56 ESTRATEGIAS QUE NECESITAS PARA GANAR!!

El profe Oak se ha puesto muy serio con las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja. Por supuesto en un tiempo record se las ha jugado de arriba abajo y le ha sacado un buen montón de descubrimientos. Está bien, Oak, que quieras compartirlos con nosotros. Aquí tienes todo el espacio que necesitas.

Cómo y dónde conseguir Pokémon

En Kanto hay montones de Pokémon salvajes. La mayoría viven en las zonas de hierba que encontrarás en las rutas, aunque hay otros que prefieren vivir en otros lugares. **Según sea su especie, cada Pokémon tendrá su zona preferida para vivir.** Qué te parece si te soplamos unas cuantas donde podrás localizarlos.

ZONAS DE HIERBA

Cada vez que veas una zona de hierba date un garbeo por ella y verás como te aparecen muchos Pokémon salvajes. Tienes que ser paciente porque aunque **en estas zonas hay Pokémon que son muy abundantes, otros solo aparecerán en raras ocasiones.** Kanto está lleno de zonas de hierba, así que tienes que perseverar en tu búsqueda.

DENTRO DE CUEVAS

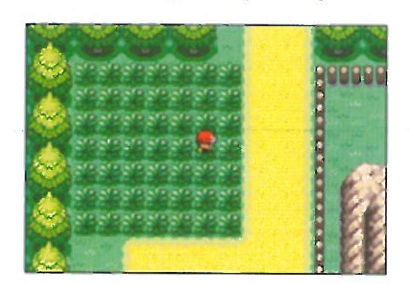
Cuando pasees por el interior de las cuevas también encontrarás montones de Pokémon salvajes. Ten en cuenta que muchos de los Pokémon que habitan en las cuevas no los encontrarás en ningún otro lugar. Eso es importante para que no los dejes pasar cuando los pilles.

PESCANDO

En el agua también viven muchos Pokémon salvajes. A algunos de ellos los encontrarás haciendo Surf, pero a otros los tendrás que pescar. Para hacerlo puedes usar alguna de las **tres cañas que conseguirás durante la aventura (Caña Vieja, Caña Buena y Súpercaña).** La primera no te reportará interesantes Pokémon, pero cuando tengas las otras...

EN LAS ROCAS

Cuando puedas usar la **MO Golpe Roca tendrás la oportunidad de partir pequeñas rocas** que te encuentres por el camino. En algunas ocasiones, de dentro de estas rocas surgirá un Pokémon salvaje (normalmente de tipo Tierra o Roca).

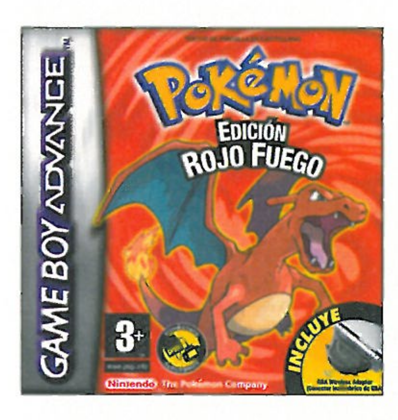




¡Un POKéMON ha picado el anzuelo!



¿Cuál te mola más?





La diferencia más importante entre los cartuchos de Rojo Fuego y Verde Hoja es que **cada edición tiene sus Pokémon exclusivos.** Esto quiere decir que habrá ciertas especies Pokémon que solo podrás capturar en la edición Rojo Fuego y otras distintas en la edición Verde Hoja. Entre los Pokémon exclusivos de cada edición **no incluimos a Deoxys dado que podrás atraparlo en ambas, aunque en cada una de ellas verás una versión diferente de este legendario tan codiciado.**

POKéMON EXCLUSIVOS

SÓLO EN ROJO FUEGO	SÓLO EN VERDE HOJA
Oddish/Gloom/Vileplume/Bellossom	Bellsprout/Weepinbell/Victreebel
Elekid/Electabuzz	Magby/Magmar
Psyduck/Golduck	Slowpoke/Slowbro/Slowking
Ekans/Arbok	Sandshrew/Sandslash
Growlithe/Arcanine	Vulpix/Ninetales
Scyther/Scizor	Pinsir
Shellder/Cloyster	Staryu/Starmie
Wooper/Quagsire	Azurill/Marill/Azumarill
Murkrow	Misdreavus
Skarmory	Sneasel
Qwilfish	Remoraid/Octillery
Delibird	Mantine

Los fósiles misteriosos





Cerca del principio de la aventura, **a la salida del Mt. Moon, encontrarás dos misteriosos fósiles.** El fósil que elijas podrás llevarlo al **Laboratorio Pokémon de Isla Canela para que lo revivan,** así que será mejor que antes de decidirte te lo pienses un poco. Si eliges el **fósil Domo,** conseguirás a **Kabuto,** un Pokémon de tipo Roca-Agua que en el nivel 40 evolucionará a **Kabutops,** una especie que destaca por su poder de Ataque físico. Si te decantas por el **fósil Hélix,** entonces conseguirás a **Omanyte,** un Pokémon de tipo Roca-Agua que evolucionará a Omastar. Este Pokémon destaca por su gran Defensa y también por su impresionante poder de Ataque Especial. Mucho ojo.

¡¡Hazte con todos!!

Hacerse con todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja, y completar tu Pokédex será el trabajo más duro al te enfrentarás. Para conseguir a todos los Pokémon tendrás que hacer varias cosas:

LANZAR POKéBALL

Cada vez que veas un Pokémon salvaje podrás capturarlo si le lanzas una PokéBall, pero para que esta tarea sea más sencilla y no se escapen tendrás que hacer varias cosas. La primera será **llevar sus PS a zona roja,** la segunda **elegir el tipo de PokéBall adecuado** y la tercera **cambiar su estado** (dormirle paralizarle o envenenarle). En ocasiones puedes ahorrarte estos pasos y lanzar directamente la Poké Ball, pero si lo haces así, las probabilidades de conseguir una captura serán menores.



INTERCAMBIAR

Para completar la Pokédex también tendrás que **intercambiar Pokémon con otros entrenadores.** Hay entrenadores que encontrarás en la aventura que te ofrecerán un Pokémon suyo a cambio de otro tuyo, pero la mayoría de los intercambios los tendrás que hacer con los amiguetes en el **primer piso de los Centro Pokémon.**



EVOLUCIONAR

Cada vez que veas una especie Pokémon nueva, esta especie **quedará registrada en la Pokédex.** Eso no solo ocurre cuando ves un Pokémon salvaje o de otro entrenador, **también ocurre cuando uno de los Pokémon de tu equipo evoluciona.** Algunas de las especies evolucionadas puedes encontrarlas en estado salvaje, pero otras la tendrás que hacer evolucionar tú o no podrás completar todos los registros de la Pokédex.



Ataque y Defensa



Aparte de las técnicas de combate, lo que hace bueno a un Pokémon son los niveles de sus características. Para conocerlas solo tienes que consultar la pantalla de datos de cada Pokémon.

ATAQUE, DEFENSA Y ESPECIAL

El numerito que hay junto al ataque tiene mucho que ver con la potencia con la que un Pokémon realizará un ataque físico (como los de tipo Tierra). A mayor nivel de ataque, mayor será el daño que harás al rival. Sin embargo, **la defensa te indica la capacidad de un Pokémon para aguantar un ataque.** A mayor defensa, menor será el daño que recibirás cuando el enemigo golpee con un ataque físico. El AT. Esp. y la Def. Esp. son numeritos que significan lo mismo ataque y defensa, pero aplicados a los ataques especiales (como por ejemplo los de tipo agua).

PUNTOS DE SALUD

Si un Pokémon se queda sin PS, caerá debilitado y para sanarlo hay que llevarlo a un Centro Pokémon. Ten en cuenta que cuantos más PS tenga, más aguantará en combate.

VELOCIDAD

La velocidad de tu Pokémon puede resultar determinante en muchas batallas. El Pokémon que tenga más velocidad será el primero que realizará su ataque y como se suele decir, el que da primero da dos veces.

El juego de los ataques



Los entrenadores veteranos se saben de memoria los 17 tipos de Pokémon y ataques que existen. Si eres un novato, más vale que empieces a estudiártelo o nunca te convertirás en un gran entrenador. Lo primero que tienes que saber es que **contra cada tipo de Pokémon existen ciertos tipos de ataques que serán muy efectivos, aunque otros apenas les dañarán.** Por ejemplo, un Pokémon de tipo Agua quedará hecho polvo si le atacas con movimientos de tipo Eléctrico o Planta, pero si usas ataques de tipo Fuego, Agua, Hielo o Acero, se reirá de ti.

ATAQUE FÍSICOS

Cuanto mayor sea el ataque de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa Especial en un Pokémon es alto, los Ataques Especiales le harán poco daño. Apréndetelo y úsalo en mitad de cualquier combate.

EFECTIVIDAD DE ATAQUE	
x2	Daño para los ataques (▲)
x2	Daño "Golpe Crítico"
x1,5	Daño si el tipo de Pokémon y el de ataque coinciden
x0,5	Daño para ataques (▼)
x0	Daño para los ataques (✕)

ATAQUES ESPECIALES

Cuanto mayor sea el Ataque Especial de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa Especia en un Pokémon es alto, los Ataques Especiales le harán poco daño.

ATAQUES ESPECIALES

TIPO DE RIVAL POKéMON → / TIPO DE ATAQUE USADO ↓	NORMAL	FUEGO	AGUA	PLANTA	ELÉCTRICO	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													▼	✕			▼
FUEGO		▼	▼	▲		▲						▲	▼		▼		▲
AGUA		▲	▼	▼					▲				▲		▼		
PLANTA		▼	▲	▼				▼	▲	▼		▼	▲		▼		▼
ELÉCTRICO			▲	▼	▼				✕	▲					▼		
HIELO		▼	▼	▲		▼			▲	▲					▲		
LUCHA	▲					▲		▼		▼	▼	▼	▲	✕		▲	▲
VENENO				▲				▼	▼				▼	▼			✕
TIERRA		▲		▼	▲			▲		✕		▼	▲				▲
VOLADOR				▲	▼		▲					▲	▼				▼
PSÍQUICO							▲	▲			▼					✕	▼
BICHO		▼		▲			▼	▼		▼	▲			▼		▲	▼
ROCA		▲				▲	▼		▼	▲		▲					▼
FANTASMA	✕										▲			▲		▼	▼
DRAGÓN															▲		▼
SINIESTRO							▼				▲			▲		▼	▼
ACERO		▼	▼		▼	▲							▲				▼

El tutor de movimientos



El Tutor de Movimientos es un personaje que **tiene la habilidad de hacer que tus Pokémon recuerden cualquiera de los movimientos que hayan olvidado.** Su labor es muy importante, seguro que más de lo que estás pensando. Lo encontrarás en una de las casas que hay en **Isla Secunda, la segunda isla del archipiélago que se encuentra al sur de Kanto.**

Para pagar sus servicios necesitarás utilizar **MINI SETAS o una SETA GRANDE.** Bueno, darás con ellas siempre que utilices otro bonito cacharro, el **Buscaobjetos,** aunque también las verás equipadas en los **Paras y Parasect salvajes.**

Los pájaros legendarios

Si quieres hacer tres incorporaciones espectaculares en tu equipo de batalla, nada mejor que capturar a los tres pájaros legendarios. Presta atención y toma nota de lo que decimos a continuación, porque **estos estupendos Pokémon pueden ayudarte a afrontar el reto de la Liga Pokémon.**

ARTICUNO

Dicen que **se aparece a las personas que se han perdido en las montañas heladas.** Su tipo es Hielo-Volador y lo encontrarás en el **nivel 50 en el interior de una caverna helada que hay en las Islas Espuma** (cerca de Isla Canela).



ZAPDOS

Cuentan que Zapdos **aparece entre las nubes lanzando enormes rayos brillantes.** Pertenece al tipo Eléctrico-Volador y lo encontrarás en **el nivel 50 en la Central de Energía** (y ya que estamos, te soplamos que necesitarás la MO Surf para llegar hasta allí).



MOLTRES

Es más conocido como el legendario pájaro de fuego porque con cada aleteo crea brillantes llamas. Como puedes imaginar su **tipo es Fuego-Volador y lo encontrarás en el nivel 50 en lo alto del MT. ASCUAS, un monte situado en Isla Prima.**



¿Preocupado por la Máster Ball? Mira aquí...



Todos los entrenadores Pokémon anhelan tener en su equipo una magnífica Master Ball. No nos extraña que todos andéis como locos por sus "redondeces". **Con ella nunca fallarás al capturar un Pokémon, aunque ese Pokémon sea uno de los bonitos legendarios.** En Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja **solo encontrarás una Master Ball** y para hacerte con ella deberás llegar a **Ciudad Azafrán.** Allí tendrás que **salvar de las garras del Team Rocket al Presidente de la empresa Silph S.A.** Uno de los capítulos más chulos del juego. Piensa muy bien con qué Pokémon usas la Master Ball y **recuerda que aunque la hayas gastado, cualquier Pokémon puede capturarse con las Ultraball que venden en las tiendas,** lo que pasa es que costará un poco más.



Artilugios de entrenador

Para que tu aventura sea lo más agradable y cómoda posible **necesitarás conseguir los artilugios que todos los entrenadores de Kanto utilizan.** Aunque algunos están especialmente pensados para los entrenadores novatos, más vale que aprendas a manejarlos todos. Nunca se sabe lo que puede pasar a lo largo de la aventura. Toma buena nota de esto. Lo necesitarás.

POKéDEX

La Pokédex te permitirá guardar información de todos los Pokémon que veas o captures. Con ella conocerás el tipo al que pertenece cada Pokémon, así como su tamaño y el área en el que puedes capturarlo. Esta estupenda tecno-enciclopedia Pokémon **te la dará el Profesor Oak en su laboratorio de Pueblo Paleta.** Cuando venzas al Alto Mando, tengas en tu poder más de 60 especies Pokémon y hayas visitado las islas del sur, nuestro querido **Oak te ampliará la Pokédex para que puedas clasificar todas las especies del mundo Pokémon.**



MAPA

Con el Mapa en tus manos siempre sabrás dónde te encuentras. **Te lo dará Dalia, tu vecina de Pueblo Paleta y hermana de tu rival,** así que antes de emprender tu aventura no olvides hablar con ella. Fíjate en el icono que tienes a la derecha porque con él podrás **cambiar de área y ver el mapa de las islas que hay al sur de Kanto.** Menudo secreto, ¿verdad?



MEMORÍN

A medida que vayas explorando Kanto hablarás con muchos personajes y, a no ser que estés todo el rato apuntando en un bloc, **puede que te cueste recordar quién es**



cada uno y lo que te dijeron. Para eso tienes este artilugio tan estupendo llamado Memorín. **Te lo dará tu rival después del combate que disputaréis en Ciudad Celeste.**

BUSCAPELEAS

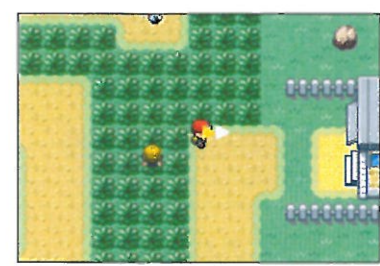
El Buscapeleas es un curioso aparatito que te dará **una chica que hay en el Centro Pokémon de Ciudad Carmín.**



Para usarlo **primero tendrás que cargar su batería caminando.** A continuación tan sólo debes ir a un lugar en el que haya entrenadores a la vista y activarlo. Si hay entrenadores que quieran volver a luchar, lo sabrás inmediatamente porque el cacharrejo te lo chivará sin problemas.

BUSCAOBJETOS

El Buscaobjetos **te lo dará un ayudante del Profesor Oak siempre cuando tengas en tu poder más de 30 especies Pokémon distintas.** O sea que tardarás un pelín (a no ser que seas un entrenador de record). Bien pues encontrarás a este ayudante en el **primer piso del edificio de acceso**



que separa la Ruta 11 de la 12. Este nuevo accesorio te servirá para **descubrir objetos que hay por el suelo, pero que no puedes ver.** Cuando lo uses, verás una flecha que te indicará la posición en la que está el objeto oculto en cuestión.



POKéTELE

Este es el objeto de entrenador que más ayudará a los entrenadores novatos. Con esta tele podrás ver lecciones de muchos tipos. Podrás enterarte **desde cómo atrapar Pokémon hasta qué es una MT.** La conseguirás casi al principio de la aventura de manos de **un anciano que vive en Ciudad Verde.** Ya verás que buen servicio que te hace.



FICHA DE ENTRENADOR

La Ficha de Entrenador es algo que **tienes desde el principio de la aventura.** En ella verás **el dinero del que dispones, los Pokémon capturados, las horas de juego y las medallas que has ganado.** Fíjate en el número ID porque ese es un número que compartiréis para siempre tus Pokémon y tú. Además, no olvides que en la cara posterior de la Ficha de Entrenador quedarán reflejadas todas tus hazañas.



SISTEMA DE MENSAJES

Aunque no es exactamente un artilugio, es algo que **todo entrenador tiene que aprender a manejar.** Con este sistema podrás **elegir las palabras que mejor definan tu manera de entrenar y así podrás cambiar tu perfil** en el Centro Pokémon de Ciudad Plateada. También servirá para escribir cartas que tus Pokémon llevarán gustosos a otros entrenadores.

Combates de dos contra dos





Si vas caminando por una ruta y ves dos entrenadores muy juntitos (a veces son gemelos y otras una parejita de enamorados), prepárate porque puede ser que te reten a un combate dos contra dos. **En estos combates los ataques pueden golpear a uno de los rivales o a los dos.** Por ejemplo, los ataques Surf y Ventisca dañarán a los dos rivales a la vez por lo que resultará muy recomendables utilizarlos. Otra cosa importante en los combates dos contra dos **es procurar que tu pareja Pokémon se complemente a la perfección.** Una pareja de Rhydon con la habilidad Pararrayos será un compañero perfecto para un Pokémon de tipo Vuelo. Con su habilidad, Rhydon protegerá a su compañero de su punto débil, los ataques de tipo Eléctrico.





Paso a paso, cómo ayudar a Shrek y sus amigos a deshacerse del Hada.

SHREK 2

- Explicación detallada de todas las misiones.
- Localización exacta de las 12 Magic Beans de cada nivel.
- Consejos y trucos para eliminar a todos los enemigos.

LOS PRIMEROS TRUCOS Y ESTRATEGIAS

Descubrimos las habilidades especiales de cada uno de los personajes. Explótalas para superar las misiones. También os contamos qué tenéis que hacer para superar todas las pantallas de bonus.


A


B


C


D

HABILIDADES ESPECIALES

Con ellas podrás solventar situaciones de una manera más sencilla, y conseguirás objetos casi imposibles. Cada una es diferente del resto, pero todas se ejecutan presionando Y.

- SHREK: Puede **levantar objetos como engranajes o cajas** para colocarlos en su sitio, o coger bidones o enemigos y lanzarlos lejos. [A]
- FIONA: **Ralentiza el tiempo** facilitando la huida, o el ataque a enemigos rápidos y fuertes.
- ASNO: **Abre todas las cerraduras** en las que haya una herradura.
- GALLETA DE JENGIBRE: **Lanza galletas al suelo** que atraen a cierta clase de enemigos, como la abejas.
- CAPERUCITA ROJA: **Lanza manzanas venenosas** que explotan pasado un tiempo, limpiando la pantalla de enemigos.
- GATO CON BOTAS: **Puede trepar por cuerdas o arbustos muy delgados** para alcanzar palancas y objetos inaccesibles. [B]
- LOBO FEROZ: **Expulsa un potentísimo soplido** capaz de romper paredes y puertas, apagar fuegos, o lanzar a los enemigos muy lejos. Sí, como el del cuento.
- HADA: **Tira unos polvos mágicos** que hacen que cualquiera pueda volar, ya sea enemigo o aliado.

BONUS

Aquí podrás **acceder a diferentes minijuegos** una vez obtenido el número necesario de capturas.

ESPANTATIBURONES
- Disponible desde el principio.
- Es un vídeo de un nuevo juego.

RING COLISEUM
- **21 capturas.**
- Coge todas las monedas que puedas y ve a la salida. [C]

FLOATING FLOOR
- **31 capturas.**
- Salta sobre las plataformas que van apareciendo sobre la superficie.

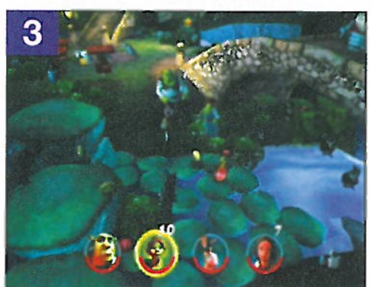
CLOUD MAZE
- **45 capturas.**
- Coge cuantos tesoros puedas y llega hasta la salida a toda mecha. [D]

CAGE DROP
- **59 capturas.**
- Lo mismo que en la anterior.

CRASH COLISEUM
- **70 capturas.**
- Minijuego para cuatro jugadores. Tienes que derrotar a todos los enemigos y pillar la recompensa.

MOVIE STILLS
- **70 capturas.**
- Imágenes de la película 'Shrek 2'.








EMPIEZA LA AVENTURA

En cada una de las zonas tienes que superar una serie de misiones para avanzar. Eso es lo que vamos a contarte a continuación. Exactamente y paso a paso qué tienes que hacer para conseguirlo todo.

SHREK'S SWAMP

Avanza **abriendo las puertas y eliminando a todos los enemigos** hasta salir del pantano. Para conseguir más altura en los balancines utiliza el barrigazo de Shrek (salto + B)

■ **Eyeballs:** Recoge 18 ojos. Los que no encuentres por el suelo te los darán los caracoles al golpearles.

■ **The Seven Dwarves:** Para rescatar a los 7 enanitos, rompe las rocas que mantienen abajo las jaulas. Las verás si avanzas por el pantano.

■ **Brawl in Le hood:** A barrigazos aturde a los secuaces de Robin Hood mientras tus compañeros les golpean.

■ **Fairies-gotta catch them all!:** Utiliza la habilidad ralentizadora de Fiona para atrapar a todas las hadas.

■ **Chicken Soup:** Golpea a los pollos en dirección a la caldera.

■ **Blackbird Symphony:** Impide que los pajaros escapen pulsando el botón correcto cuando esté sobre los signos de interrogación.

12 Magic Beans:

1. *Tras la roca que atrapa al primer enanito.*
2. *En la parte izquierda del pequeño lago, en la primera zona.*
3. *Bajo la rampa que te conduce hasta Robin Hood.*
4. *Sobre la marca verde del suelo. Usa la caja para alcanzarla.*
5. *En la parte izquierda donde encuentras a Robin Hood.*
6. *En la parte izquierda en la zona de las hadas. (FOTO: 9)*
7. *En el camino tras la zona de las hadas.*
8. *En la zona posterior a la aparición del tiburón.*
9. *En la parte izquierda tras el primer balancín.*
10. *En la parte derecha tras el primer balancín.*
11. *En las cajas de la izquierda tras esquivar a los cocodrilos.*
12. *Bajo la jaula del séptimo enano.*

SPOOKY FOREST

Limpia el camino para que no les pase nada a los roedores que te acompañan. Estos ratones irán guiados por los trozos de queso que hay repartidos por el bosque, y serán los encargados de abrirte varias puertas. Otras las tendrás que abrir tú tocando la campana junto a ellas.

■ **TREE TIME:** Golpea el árbol parlante con la habilidad del Asno.

■ **THE STATUE:** Elimina a todos los enemigos que aparecen junto a la estatua del dragón. [1]

■ **POISON APPLE:** Elimina a todos los enemigos que te atacan en la posada. **Truco: cuando el soldado está dando espadazos es mejor esperar a que se canse y luego atacar tranquilamente.**

■ **PEST CEMENTERY:** Elimina las ratas por el agujero, destruye las trampas para roedores, y rompe las tumbas que veas en las siguiente zona con la habilidad de Asno. [2]

■ **GINGERBREAD HOUSE:** Rompe el candado de la verja con la habilidad especial de Asno para llegar hasta la casa de la bruja.

■ **CANYON RUN:** Con el dragón rosa esquiva todos los obstáculos del camino hasta alcanzar la carroza.

12 Magic Beans:

1. *Retrocede hasta el principio del camino.*
2. *Después de abrir la puerta, dentro del tronco de madera.*
3. *Tras una roca, al pasar las primeras trampas para ratones.*
4. *En el río, junto a un grupo de murciélagos.*
5. *En la jaula de las ratas.*
6. *Tras la roca situada junto al carruaje.*
7. *Bajo el puente, junto a un grupo de murciélagos.* [3]
8. *En la parte izquierda después de atravesar dos puentes seguidos.*
9. *Tras las primeras tumbas del cementerio.*
10. *A la salida del cementerio.*
11. *Dentro de una tumba. En la parte final del cementerio.*
12. *Dentro de un cofre situado en la alto de una roca.*

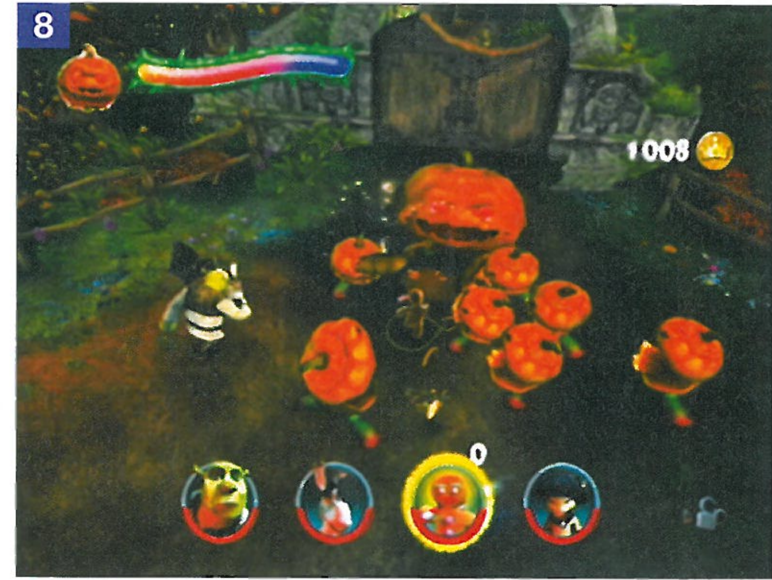
FAR FAR AWAY

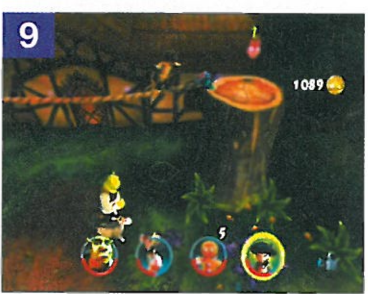
Para **entrar en diferentes zonas de esta ciudad, o hablar con el rey,** tendrás que **presionar unos botones amarillos** situados en el suelo. Si hay más de uno tendrás que coordinar a varios personajes.

■ **FRIAR FAT BOY:** Coge a los pollos para devolverlos al gallinero. [4]

■ **FAMILY JEWELS:** Dentro del museo tendrás que perseguir al Troll recogiendo todas las joyas que deja caer. **Truco: no te acerques demasiado al troll o te atacará.**













■ **STREET BRAWL:** Atonta a los matones de un barrigazo, cógelos y lánzalos dentro del camión.
■ **SHOOPING SPREE:** Lanza manzanas con Caperucita. [5]
■ **FALLING TO PIECES:** Las dos primeras piezas están en la parte de los bancos, sobre los muelles; la tercera sobre un toldo de la derecha; la cuarta, sobre el carruaje de la derecha; y las tres restantes sobre los toldos de la parte izquierda. [6]
■ **RATICAL:** Para el tiempo con Fiona y usa manzanas venenosas con Caperucita. Con ella, salta y pulsa el botón de ataque en el aire para eliminar muchas ratas al caer.

12 Magic Beans:

1. *Nada más empezar ve a la derecha y usa el muelle.*
2. *Dentro del jardín situado junto al corral de pollos.*
3. *Igual que el punto 2.*
4. *Sobre el carruaje dorado de la derecha*
5. *Sobre el carruaje dorado que está aparcado frente al museo.*
6. *Sobre el carruaje dorado en la prueba de los matones.*
7. *Sobre el carruaje dorado en la prueba de los matones.*
8. *Sobre el carruaje dorado situado frente a la prueba de la cenicienta.*
9. *En la parte derecha del centro de la ciudad.*
10. *Sobre el carruaje central en la prueba de las piezas perdidas.*
11. *Al final de la calle principal. Salta sobre el muelle para cogerlo.*
12. *En el centro de la carretera. Para llegar, súbete a la carroza que va de un lado a otro de la ciudad.*

OGRE KILLER

Tienes que presionar los **botones adecuados en el momento preciso para vencer al felino.** El combate se desarrolla en tres partes. Sus nombres son: One Life Down, Eight to Go; Only Three Cat Lives Left; Nice Kitty! Al finalizar cada una de ellas conseguirás una captura, imprescindible para acceder a bonus. [7]

WALKING THE PATH

El **personaje más importante es el gato con botas,** ya que encontrarás numerosas cuerdas por las que solo puede pasar él. **Abre el camino** a base de palancas para que tus compañeros puedan continuar.
■ **PUMPKIN PIE:** Destruye la primera calabaza gigante. [8]
■ **EYEBALLS:** No dejes ni un caracol vivo si quieres conseguir 50 ojos.
■ **NAME'S WILLIAM GRUFF:** Escolta a William hasta su jardín eliminando todas las calabazas que encuentres.
■ **I LOVE TIN CANS:** Acompaña a William hasta el final del Puente, justo antes del encuentro con el Troll.
■ **TROLL TROUBLE:** Réstale vida al Troll golpeando las bombas que te lanza: harás que exploten junto a él.
■ **THE WATHERFALL:** Con el gato con botas tienes que subir hasta el ascensor en lo alto de la cascada. Evita los peces que saltan del agua y llegarás sin mayores problemas.

12 Magic Beans:

1. *Tras la primera calabaza gigante.*
2. *Sobre un tronco frente a la granja de Jack y Jill.* [9]
3. *Sobre una cuerda situada junto a una palanca.*
4. *En lo alto de un tronco situado en el jardín de una casa.*
5. *Después de eliminar a la calabaza gigante, tras el puente de madera.*
6. *En el jardín de William Gruff.*
7. *Después de parar tres sierras mecánicas, sobre un tronco.*
8. *Sobre un tronco del camino situado a la derecha.*
9. *Junto al anterior.*
10. *Sobre un tronco del camino situado a la izquierda.*
11. *Sobre una cuerda que cruza el río.*
12. *Al lado izquierdo del puente, junto a 4 calabazas que escupen fuego.*

JACK & JILL'S FARM

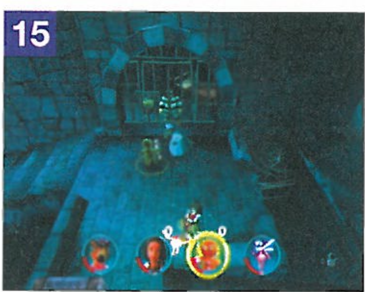
Muchas de **las puertas de la granja son de color blanco y negro, algo parecido a una vaca.** Y precisamente las vacas son los únicos animales que podrán abrirlas, así que cada vez que veas una de estas puertas, busca una vaca y haz que golpee hasta abrirla. Hala, vámonos de misiones.
■ **WORMS:** Debes encontrar 10 gusanos en el interior de sendas manzanas. La primera está junto al primer estanque; la segunda en el jardín cercano a la prueba de la aguja, tras unas zanahorias; las cinco siguientes, rodeando una laguna de camino al cornfield; y las tres últimas en la zona de la prueba de los pollos.
■ **LEEDLE IN A HAYSTACK:** Derrumba los montones de paja para saber dónde está la aguja. Deja que tus compañeros luchen contra las ratas y tú encárgate del resto. [10]
■ **CHICKEN HO-DOWN:** Golpea a los pollos hasta que se vayan volando.
■ **KILLER TOMATOES:** Entra en las zonas que quedan a los lados del pasillo por donde caen los tomates. Cuandopasen por tu lado sigue adelante hasta el final.
■ **STALK OF TROUBLE:** Sobrevive a la avalancha de ratas hasta que se acabe el tiempo. El gato con botas es muy buena elección para lograrlo.
■ **SCRAMBLED EGGS:** Debes recoger un mínimo de 50 huevos en 1.30 minutos. Coloca al personaje que manejes lo más rápido posible sobre los círculos azules que aparecen. [11]

12 Magic Beans:

1. *Nada más empezar, en la parte izquierda.*
2. *Sobre una torre de madera situada tras varias zanahorias gigantes.*
3. *En un jardín cerrado junto a la prueba de las agujas.*
4. *En dirección al Cornfield, entre los girasoles de la izquierda.*
5. *En dirección al Cornfield, entre los*

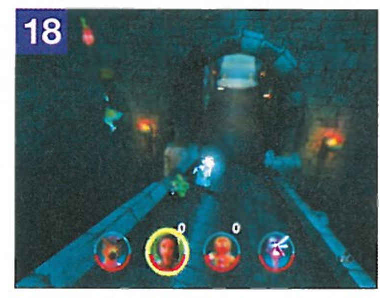












girasoles de la derecha. **[12]**
- ❻ *Después de coger el anterior, utiliza el muelle para recogerlo.*
- ❼ *Antes de la prueba de los pollos, entre los girasoles derecha.*
- ❽ *Sobre una flor, durante la prueba de los tomates gigantes.*
- ❾ *Sobre una flor, durante la prueba de los tomates gigantes.*
- ❿ *En una cuerda sobre una charca.*
- ⓫ *Sobre las enredaderas que encontrarás frente a la prueba de los huevos.*
- ⓬ *Sobre las enredaderas que encontrarás frente a la prueba de los huevos.*

FAIRY GODMOTHER'S

Para desviar las barreras láser, **coge unas esferas de cristal con Shrek y colócalas en los pedestales que hay junto al láser.**

■ **SHIPPING SHAKE DOWN:** Con caperucita roja tienes que derrotar al Hada. Salta de una cinta transportadora a otra para esquivar sus disparos y lánzale manzanas hasta derrotarla. Protégete con las cajas.

■ **GET THE POTION:** Después de vencer al Hada, hazte con la poción situada en el piso más elevado. Sube en el ascensor al gato, Shrek y a Asno, y pulsa el interruptor con caperucita. Rompe el armario con Asno, coge el engranaje y sube al siguiente piso con Shrek y el gato. Avanza con el gato hasta la poción. Y descansa. **[13]**

■ **ONE ANGRY FAIRY:** Corre sin parar esquivando las cajas y maderas que el Hada va destruyendo ante ti.

■ **SHIPPING SHAKE DOWN:** Después de huir del Hada, ignora a los enemigos y corre hacia la derecha. Golpea el tanque de poción que verás junto a la puerta.

■ **BEAT PRINCE CHARMING:** Selecciona a caperucita y lanza sus manzanas desde lejos hacia los pollos. Cuando éstos se transformen en caballeros, utiliza las manzanas envenenadas. **[14]**

■ **RUN AWAY:** Durante tu apresurada huida tienes que saltar todas las tuberías y escapes de gas, y evitar ser aplastado.

▷ 12 Magic Beans:

- ❶ *Golpea al muñeco de la primera sala para conseguirla.*
- ❷ *Tras el mostrador de la primera sala.*
- ❸ *Dentro del primer armario que veas.*
- ❹ *Dentro de un armario situado junto al primer rayo láser.*
- ❺ *Tras sortear los primeros rayos láser.*
- ❻ *Dentro del siguiente armario.*
- ❼ *Dentro del armario situado en la esquina derecha.*
- ❽ *Después de sortear la segunda tanda de rayos láser, en la parte derecha.*
- ❾ *En el mismo piso en el que se encuentra la poción mágica.*
- ❿ *Frente al tanque de poción mágica, no te costará localizarlo.*
- ⓫ *En la habitación después de vencer al príncipe encantado.*
- ⓬ *Tras los bidones de dinamita.*

PRISON BREAK

Esta es una zona más peligrosa que las anteriores ya que, si los focos de vigilancia o los soldados de guardia dan la voz de alarma, vendrán muchos más enemigos a por ti. Usa a la **galleta para apagar los focos de vigilancia y evita ser descubierto por lo guardias.**

Para poder avanzar a través de varias puertas tendrás que **empujar una gran bola de acero cuesta arriba** y dejarla caer para que derribe la puerta. Por otro lado, si quieres subirte sobre las jaulas colgantes, la mejor opción es usar al Hada, ya que de lo contrario las jaulas caerán al vacío.

■ **JALL BIRDS:** Abre todas las celdas en las que veas prisioneros. Debes liberar ocho en total. **[15]**

■ **PORKCHOP'S BROTHERS:** Salta sobre una jaula roja para liberar el primer cerdito, y conduce una bola de acero cuesta arriba hasta una máquina magnética para liberar a su hermano.

■ **PRISON SHAKE DOWN:** Tras liberar el segundo cerdito elimina al Troll que hay subiendo las escaleras.

■ **THREE BLIND MICE:** Libera a los tres ratones que verás por el camino, golpeando sus jaulas. **[16]**

■ **ITSY BITSY SPIDERS:** Elimina la araña gigante que aparecerá tras activar el último interruptor. **Truco: para activarlo, sube las jaulas para que formen una gran escalera.**

■ **STAIRWAY OF DOOM:** Sube hasta lo más alto de la torre esquivando las bombas que caen por el camino. El objetivo es llegar sano y salvo hasta la llave de la celda. **Truco: cuando saltes sobres las jaulas colgantes, no te quedes mucho rato sobre ellas o caerás al vacío. [17]**

▷ 12 Magic Beans:

- ❶ *Sobre una roca en el primer pasillo.*
- ❷ *Sobre las jaulas de la parte derecha, en el segundo área.*
- ❸ *A la izquierda de la primera puerta que derribarás.* **[18]**
- ❹ *Después de la primera zona de celdas, derriba la pared de la izquierda con la habilidad especial del lobo. Al final del pasillo encontrarás la judía.*
- ❺ *Tras el tercer prisionero, presiona el interruptor de abajo y la verás tras la esfera de acero.*
- ❻ *Déjate caer sobre un muelle que verás después de rescatar al primer cerdito.*
- ❼ *Detrás del nido de arañas.*
- ❽ *Destruye una pared que hay en el lado izquierdo y ve hasta el final del pasillo.*
- ❾ *Destruye la segunda puerta con la bola de acero para encontrarla. No será muy complicada.*
- ❿ *Tras derrotar al Troll, sobre las jaulas de la parte derecha.*
- ⓫ *Frente al sexto prisionero. Salta sobre las maderas de la izquierda.*
- ⓬ *Encima de una jaula, en la parte final de la prisión.*













THE MINES

Las **minas son un lugar muy peligroso** porque estarás bajo el fuego enemigo casi todo el rato, ya sea con los ataques de las ranas que tienen aspecto de hombres, o frente a los enormes guerreros de piedra u oro.

■ **TINY TOT:** Tras la sala de las arañas, usa la plataforma de la parte derecha para liberar al enano que hay en el interior de la jaula.

■ **SHORT FUSE:** Salta en las plataformas que hay a ambos lados de la jaula para liberarlo. Coloca a dos personajes y salta con uno de ellos hasta que se eleve lo suficiente. [19]

■ **STONE WARRIOR:** Enfréntate con el primer guerrero de piedra.

■ **LITTLE BIRD:** Libera al tercer prisionero.

■ **SMALL FRY:** Derrota a todas las ranas que custodian la cuarta jaula y liberarás a su prisionero. [20]

■ **CHARGE TO THE RESCUE:** Corriendo tras el Hada, esquiva las vagonetas de tren, evita las columnas de pinchos corriendo en zig-zag, y salta los pinchos situados en horizontal. No es la parte más sencilla del juego pero tampoco entraña mucha dificultad, así que ánimo.

12 Magic Beans:

1. *En la sala de las arañas, tras la roca del centro.*
2. *Después de cruzar el puente, a la izquierda de la jaula.*
3. *En la parte izquierda de la siguiente sala.*
4. *Tras emerger las escaleras del agua, en la parte derecha.*
5. *Bajo un palanca, situada en una tabla de madera.*
6. *Detrás de la roca situada a la izquierda del segundo prisionero.*
7. *En el camino de la izquierda. Sortea los ataques de los peces para conseguirla.*
8. *Al final de la segunda cuerda de la derecha.*
9. *En la parte derecha de la sala de las arañas, tras el primer encuentro con un guerrero de piedra.*
10. *Antes del enfrentamiento contra la araña gigante.*
11. *Tras un grupo de tres ranas.*
12. *En la esquina superior izquierda donde se encuentra el guerrero dorado.*

COOKIE, COOKIE

De vuelta a la ciudad, las cosas han tomado un rumbo dramático. A lo largo de toda la fase tienes que **eliminar a todos los soldados que ataquen a la galleta gigante,** que es la que te va a ayudar a llegar hasta el castillo del rey.

■ **PAPA BEAR'S RESCUE WORKERS:** Utilizando la habilidad especial del Lobo, apaga todos los fuegos y derriba las puertas que se muevan para rescatar sanos y salvos a todos los ciudadanos. Para apagar los dos últimos fuegos tienes que usar el cañón de agua que puedes encontrar en el centro de la calle. [21]

■ **GOING UP:** Después de eliminar a los soldados sube por la cuerdas de la derecha y eleva el montacargas.

■ **ROOF TOP RUCKUS:** Manejando al Gato, conduce a tus amigos hasta el otro lado de los edificios. Por el camino tienes que detonar los bidones de dinamita, para que puedan pasar tus compañeros, y también de paso eliminar los soldados que atacan a la galleta gigante.

■ **DESTROY PADDY WAGONS:** Destruye todos los camiones que te entorpezcan el camino.

■ **HOW THE COOKIE CRUMBLES:** Conduce a la galleta gigante hasta el Castillo. Para conseguirlo tendrás que manejar a su hermana pequeña y lanzar galletas hacia los obstáculos que le entorpecen el paso, para que los destruya. [22]

■ **BURST YOUR BALLOON:** Dispara a los globos que vuelan sobre ti para que no puedan atacar a la galleta gigante de ninguna manera. Debes mantener a la galleta con vida hasta que acabe el tiempo

12 Magic Beans:

1. *En la parte derecha del oso, sube las escaleras y la verás.*
2. *Junto a la puerta principal de la ciudad.*
3. *En la entrada de Friar's.*
4. *En la parte izquierda de la segunda zona.*
5. *Tras el coche de bomberos situado a la derecha.*
6. *Al final de la cuerda, junto al montacargas.*
7. *En el segundo tejado, oculto tras las llamas.*
8. *En el último tejado.*
9. *Poco después de que la galleta gigante te baje hasta el suelo.*
10. *En la parte inferior izquierda.*
11. *Dentro del segundo camión.*
12. *Dentro de otro camión, al final del trayecto.*

FINAL FIGHT

Manejando al Gato con botas podrás **trepar las cuerdas que rodean el ring y coger pócimas de vida.** Mucho ojito con este nivel, que es el último y las cosas se ponen finas.

■ **HARPING HOOLIGANS:** El combate se divide en tres partes que te explicamos a continuación.

- Utiliza los bidones de dinamita para acabar con los soldados.
- Corre hacia los costados, pues ya verás que los enemigos solo disparan al centro, y acaba con ellos.
- Golpea las bombas para derrotar a los Trolls.

■ **GARGANTUAN GODMOTHER:** Esquiva los rayos del Hada, no te acerques a los círculos que aparecen en el suelo, y golpéale cuando baje hasta el suelo. Tan solo debes restarle un tercio de su barra de vida. [23]

■ **TROLL FAN:** Acaba con los tres Trolls lanzándoles las bombas, y elimina al príncipe encantado usando la habilidad especial de Fiona.

■ **LITTLE WAND, BIG TEMPER!:** Acaba por completo con el Hada. Esquiva sus rayos y bolas de energía, y salta las hondas expansivas de sus explosiones. [24]

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda! todo lo que buscas esta en el 7667

NOKIA - SAMSUNG - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - LG - SHARP

TOP EXITOS

1. Del Pita Pita Del	TV/ANUNCIO COLA	967841
2. The Legend Of Zelda	VIDEOJUEGOS	967095
3. Zanarkand	DANCE/TECHNO	966512
4. Bola De Dragon	TV	966503
5. Super Mario Bros	VIDEOJUEGOS	965530
6. El Señor De Los Anillos	CINE	967580
7. Need For Speed	VIDEOJUEGOS	967466
8. Pokemon	TV	966805
9. Mami	RUMBA	967764
10. Obsesion	LATINO	967724

A TONOS NORMALES: Envía TONO196 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO196 967841

Pidelos también llamando al 806 588 672 (solo tonos normales)

B TONOS POLIFÓNICOS: Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196 967841

TONOS

VIDEOJUEGOS

Comecocos	966037
Final Fantasy X2	967837
Crash Bandicool	966407
Mortal Kombat	967321
Castlevania	967816
Tetris	967963
Juiced (By The Grace Of God)	967970
Arkanoid	967377
Ninja Gaiden	967822

BUSCADOR DE TONOS
Encuentra fácilmente tus tonos

Tonos normales: Envía TONO196 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: TONO196 OBSESION

Tonos polifónicos: Envía POLI196 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: POLI196 OBSESION

CINE/TELEVISION

Piratas del Caribe - CINE	967756
2 Fast 2 Furious - CINE	967120
Harry Potter - CINE	965878
Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	965566
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE	967962
Aqui No Hay Quien Viva - TV	967885
EL Padrino - CINE	965559
Mision Imposible - CINE	965002
Pulp Fiction - CINE	966082
Shin Chan (Estribillo) - TV	966536
Doctor En Alaska - TV	965608
Superman - CINE	966072
El Ultimo Mohicano (Princip)- CINE	965956

DANCE/TECHNO

El Último Mohicano (Dance)	967856
El Bosque De Colores	967895
Chapi Chapo	967900
Lola´s Theme	967995
X Que Vol.7	965547
Himno De Masia	966370

POP/ROCK/OTROS

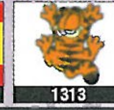
Dale Don Dale - LATINO	967435
La Costa Del Silencio - ROCK	967353
Hablando En Plata - POP	967827
Vicio - ROCK	967443
Golosa - LATINO	967932
Camina Y Ven - POP	967593
Con La Luna Llena - POP	967960
Una Foto En Blanco Y Negro - POP	967942
Ella - POP	967931
Mirona - POP	967977
Chocolate - POP INTERNACIONAL	967967

HIMNOS

Els Segadors	966352
Levando Anclas (Marines USA)	967811
Agur Jaunak	967976

FONDOS

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ALCATEL - SONYERICSSON - SAGEM - MOTOROLA - SHARP - PANASONIC - LG - PHILLIPS - TSM




1055 · 1258 · 1079 · 1313 · 1547 · 1297 · 1355 · 1593

Pídelo fácilmente: Envía FONDO196 y la referencia del fondo que desees al 7667. Ejemplo: FONDO196 1055

1715 · 1589 · 1590 · 1613 · 1731 · 1733 · 1661 · 1728 · 1678 · 1656 · 1674

1670 · 1679 · 1520 · 1724 · 1677 · 1665 · 1663 · 1662 · 1732 · 1652 · 1686

1675 · 1548 · 1543 · 1077 · 1489 · 1001 · 1282 · 1726 · 1104 · 1725 · 1192

1572 · 1544 · 1078 · 1414 · 1591 · 1722 · 1119 · 1608 · 1550 · 1588 · 1668

1604 · 1647 · 1595 · 1592 · 1629 · 1620 · 1645 · 1653 · 1659 · 1720 · 1664

1617 · 1584 · 1602 · 1517 · 1638 · 1628 · 1624 · 1623

¿Tienes un Siemens y deseas borrar el logo del operador? Envía FONDO196 1187 al 7667 y descargate el logo invisible

1702 · 1512 · 1549 · 1596 · 1621 · 1421 · 1605 · 1622 · 1672 · 1610 · 1609

BUSCADOR DE FONDOS Encuentra los fondos fácilmente
Envía FONDO196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: FONDO196 BANDERA - FONDO196 DRAGON - FONDO196 XXX

MIFONDO



1006 · 1009 · 1015 · 1020 · 1016 · 1017 · 1018 · 1019 · 1024 · 1023 · 1025

Envia al 7667: MIFONDO196, el código del fondo y el texto que quieras.

Ejemplo, envia al 7667: MIFONDO196 1006 Alberto



Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en
WAP.MOVILFACE.COM
Encontrarás miles de juegos fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos.
¡ENTRA YA!

ANIMADOS

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ALCATEL - SONYERICSSON - SAGEM - MOTOROLA - SHARP - PANASONIC - LG

1025 · 1115 · 1103 · 1116 · 1119 · 1058 · 1131 · 1127

Pídelo fácilmente: Envía ANI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: ANI196 1025

1188 · 1174 · 1144 · 1128 · 1189 · 1167 · 1193 · 1175 · 1108 · 1036

1166 · 1132 · 1096 · 1053 · 1121 · 1194 · 1070 · 1089 · 1129 · 1176

BUSCADOR DE ANIMADOS Encuentra las animaciones fácilmente
Envía ANI196 y la categoria o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplo: ANI196 XXX

SONIDOS REALES



1012 Lobos · 1028 Perro Pequeño · 1037 Coche Formula 1 · 1058 Pedos Diarrea

Pedo Liquido (Risas y asco)	1029
Grito De Tarzan (Buenisimo)	1006
Varios Pedos (Creeras olerlos)	1051
Sirena Policia (Para mensajes ilegales)	1071
Orgasmo Y Latigos (Para ti masoquista)	1052
Tarzan Borracho (Para sms divertidos)	1075
Bebe Muy Feliz (Te contagia)	1081
Water (Para sms de mier...)	1056
Toro Ve Vaca (Muy Autentico!)	1073
Mujer sensual (Ahhh.....)	1043

Envía SONIDO196 y el código al 7667. Ejemplo: SONIDO196 1043

IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - LG - TSM

965476 · 964695 · 964922 · 964966 · 965365 · 964932 · 963764 · 965013 · 963908

Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN196 965476. También puedes pedirlo en el 806.588.672

965560 · 964253 · 965564 · 965539 · 965561 · 965524 · 965506 · 965544 · 965475 · 965172

965562 · 965566 · 963927 · 965461 · 965190 · 965180 · 965332 · 965568 · 965569 · 965570

965366 · 965460 · 965572 · 964444 · 965518 · 965400 · 965337 · 964754 · 965097 · 965008

963703 · 965007 · 965183 · 964800 · 965098 · 965360 · 965432 · 964394 · 964098 · 965336

965467 · 965466 · 965235 · 965368 · 963254 · 965503 · 965179 · 965395 · 965293 · 965571

BUSCADOR DE FONDOS Encuentra los fondos fácilmente
Envía IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN196 BANDERA - IMAGEN196 DRAGON - IMAGEN196 XXX

TRUCOS JUEGOS



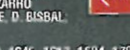
- TRUCO196 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO196 XBOX NEED FOR SPEED UNDE.
- TRUCO196 GAMECUBE METAL GEAR SOLID 2
- TRUCO196 PS2 UNREAL TOURNAMENT

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envias TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, etc...

Pídelo enviando TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE- JUEGO al 7667.

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS MOVISTAR 0,9 Euros + IVA. AMENA/VODAFONE 1,2 Euros + IVA.(2 mensajes necesarios para descargar, Imágenes, Tonos, Polifónicos, Sonidos reales, Fondos y Animados)





Sé el mejor guerrero en este apasionante juego de lucha.



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

- Descripción detallada y práctica de todos los luchadores.
- Todos los ataques: normales y superataques, con pelos y señales.
- Pistas y consejos para desbloquear los extras del juego.

LOS ATAQUES MÁS BUSCADOS

A continuación os haremos una descripción de todos los personajes que podréis manejar en el juego, así como de todos y cada uno de los movimientos que pueden realizar. Cada personaje, excepto Gotenks que solo tiene uno, dispone de tres niveles de fuerza, pero que sepas que no siempre en todos podrás realizar los mismos ataques. Vamos con ellos, chavales.



Es el personaje principal del juego y resulta muy equilibrado en todos los sentidos. Aunque no destaca en fuerza o velocidad, después de realizar el Kaiou-ken todos sus valores normales se multiplican volviéndose un rival a tener en cuenta. Luego, en nivel 2 ó 3 no se aprecia ninguna mejora. Aparte, el super ataque Genki Dama tiene un gran alcance y es muy potente.

GOKU

ATAQUES NORMALES

Shunkai Idou
- **REALIZACIÓN:** Presiona L + la dirección que quieras avanzar.
- **DESCRIPCIÓN:** Tele transportación instantánea. 25% de Energía Ki.

Kaiou-Ken
- **REALIZACIÓN:** L + R
- **DESCRIPCIÓN:** Solo se puede hacer en el primer nivel, y multiplicará la fuerza y la velocidad por 10.100% de Energía Ki. [1]

SUPER ATAQUES

Kamehameha
- **SE REALIZA** desde la izquierda, derecha o debajo del adversario, da igual la posición, y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Super Kamehameha
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Genki Dama
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 1. [2]

Shunken idou
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3.









SUPER ATAQUES

Kamehameha

- **SE REALIZA** desde la izquierda, derecha o debajo del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [1]

Super Kamehameha

- **SE REALIZA** desde la izquierda, derecha o sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [2]

Al igual que su padre, Goku, es un personaje muy equilibrado y no destaca especialmente en ningún aspecto. Ni en lucha cuerpo a cuerpo ni en ataques energéticos. Tan solo en nivel tres podrás apreciar la verdadera potencia que oculta en su interior, aumentando su fuerza y velocidad







PICCOLO

SUPER ATAQUES

Makankou Sappo

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del rival- De 50 a 99% de Ki.
- **NIVELES:** 1, 2, 3.

Chou Makankou Sappo

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario. 100% de Ki.
- **NIVELES:** 1, 2, 3. [2]

Chou Bakuretsumaha

- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2, 3. [3]

Renzoku Senkou Dan

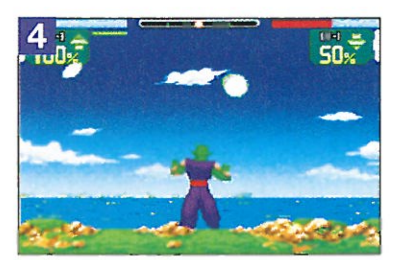
- **SE REALIZA** bajo el adversario. De 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2, 3. [4]

No es muy poderoso en la lucha cuerpo a cuerpo, pero en lo que se refiere a ataques de energía es uno de los personajes más destacables. Su ataque Chou Makankou Sappo puede acabar con casi toda la vida del enemigo de un golpe, pero su mejor arma contra cualquier enemigo son las bolas de energía simples. Puede lanzar una gran cantidad de bolas de energía, y la mayoría impactarán en el enemigo. Así será muy sencillo acabar con cualquiera, por muy fuerte que sea [1].









MOVIMIENTOS COMUNES

Los siguientes ataques son comunes a todos los personajes, independientemente del nivel en el que se encuentren.

Ataque Normal

- **REALIZACIÓN:** Botón B.
- **DESCRIPCIÓN:** Ataque rápido de limitada potencia. [A]



Ataque Fuerte

- **REALIZACIÓN:** Botón A.
- **DESCRIPCIÓN:** Ataque fuerte con el que puedes aturdir al enemigo durante un corto periodo de tiempo. También puedes golpear las bolas de energía que lanza el enemigo y devolvérselas.

Defensa

- **REALIZACIÓN:** Botones A y B.
- **DESCRIPCIÓN:** Mantén presionado el botón A para cubrirte de los golpes fuertes, y el botón B para los débiles.

Acumular Energía

- **REALIZACIÓN:** Botón R.
- **DESCRIPCIÓN:** Mantén presionado R para acumular energía y realizar todos los ataques que la requieran. El Dr. Gero y #18 son los únicos personajes que no pueden acumular energía así. [B]



Renzoku Energy Dan

- **REALIZACIÓN:** Botones R + B
- **DESCRIPCIÓN:** Presiona B mientras mantienes R para lanzar rápidas bolas de Energía Ki. Puedes lanzar bolas hasta agotar la energía acumulada. [C]



Bola de Energía

- **REALIZACIÓN:** Botones R + A.
- **DESCRIPCIÓN:** Presiona A mientras mantienes R para lanzar una gran bola de Energía Ki. Si mantienes presionado el botón A un corto periodo de tiempo, la bola tendrá más potencia. [D]



Acometida

- **REALIZACIÓN:** Botones A + B.
- **DESCRIPCIÓN:** Presiona los botones A y B simultáneamente para agarrar al enemigo, o golpearlo sin que pueda esquivar el ataque. Debe realizarse junto al enemigo para que tenga efecto. Cada uno de los personajes realizará un ataque distinto en intensidad y efectividad. [E]



Bukuujutsu

- **REALIZACIÓN:** Botones R + Pad.
- **DESCRIPCIÓN:** Mientras mantienes apretado R, presiona el pad para avanzar hasta el enemigo a toda velocidad utilizando la Energía Ki que has acumulado.

Desplazamiento Rápido

- **REALIZACIÓN:** Pad.
- **DESCRIPCIÓN:** Presiona el pad dos veces seguidas en la misma dirección para avanzar a toda mecha hacia el enemigo o esquivar sus ataques.

Super Ataques

Estos son los ataques más poderosos que pueden realizar los personajes, entre los cuales se incluye el archiconocido kamehameha de Goku.

Todos ellos se realizan presionando los botones R, A y B simultáneamente y tendrán efectos devastadores si consiguen impactar en los enemigos.



KRILLIN

Gracias a su pequeña estatura y gran velocidad es muy escurridizo y puede esquivar los golpes y ataques energéticos fácilmente.

Por otro lado, en lo que se refiere al ataque no estamos ante un personaje realmente poderoso, pero no se puede negar que sus super ataques son espectaculares y muy efectivos.

ATAQUES NORMALES

Potencia

- **REALIZACIÓN:** Botones L + R
- **DESCRIPCIÓN:** Solo se puede realizar en el tercer nivel, y multiplicará la fuerza y la velocidad x 10. Merma la energía vital de Krillin y se desactiva en poco tiempo. 100% de Energía Ki. [1]

SUPER ATAQUES

Kakusandan

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [2]

Gohan's Energy Dan

- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 1.

Renzoku Kienzan

- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Tenshinhan's Kikoho

Se realiza sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 2.

Genki Dama

- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3.







VEGETA

Otro personaje equilibrado con unos valores básicos muy normales, si bien es cierto que en nivel 3 su potencia aumenta muchos enteros.

Sus bolas de energía son muy potentes y rápidas aunque tienen un margen de maniobra prácticamente nulo y muy poco alcance, de modo que no impactarán sobre el enemigo casi nunca. Su gran repertorio de super ataques hacen de él un personaje espectacular.

SUPER ATAQUES

Final Flash

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1 y 3. [1]

Super Final Flash

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1 y 2.

Gyarikkuho

- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Bakuhatsuha

- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1 y 2. [2]

Big Bang Attack



- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 2.

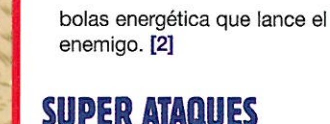
Super Big Bang Attack

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3.

Auto-destrucción

- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3. [3]

DR. GERO



A pesar de sus habilidades para el combate y de que puede absorber la energía del adversario con tan solo cogerlo, su imposibilidad de recargar energía Ki presionando el botón R le obliga a atacar al enemigo sin tregua. es la única manera de aumentar dicha energía. A su favor cabe destacar su habilidad para absorber las bolas de energía que le lanza el adversario convirtiéndola en energía Ki. [1]

ATAQUES NORMALES

Absorción

- **REALIZACIÓN:** Botón R.
- **DESCRIPCIÓN:** Para compensar su imposibilidad de acumular energía, presionando R podrás absorber las bolas energética que lance el enemigo. [2]

SUPER ATAQUES

Energy Blast

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Super Energy Blast

- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario. 100% de Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [3]

Eye Beams

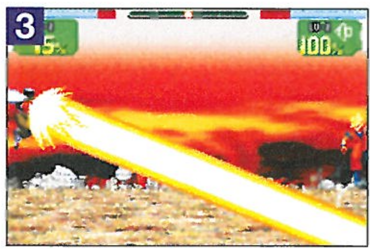
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [4]

Shougekiha

- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 50% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.













Gracias a la ayuda de sus compañeros del cuerpo de fuerzas especiales que trabaja para Frieza, Ginyu dispone de gran cantidad de super ataques casi invencibles..

Así mismo, en la lucha cuerpo a cuerpo es un adversario importante por su fortaleza, y sus bolas de energía son lo suficientemente rápidas como para impactar en el enemigo en la mayoría de ocasiones. Un tipo de verdad temible.

GINYU

SUPER ATAQUES

Eraser Cannon
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 1. [1]

Crusher Ball
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 1.

Switch
- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Reacoom's Eraser Cannon
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 2 y 3.

Jace's Crusher Ball
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 2 Y 3.





FRIEZA

Como ya suponiamos, Frieza es un ser despiadado con una fuerza y velocidad endiabladas. Por si fuera poco tiene un gran número de super ataques muy potentes que le pondrán las cosas muy difíciles a cualquiera que se cruce en su camino.

Sus bolas de energía no son muy efectivas, aunque no parece que le hagan mucha falta.

ATAQUES NORMALES

Poder al 100%
- **REALIZACIÓN:** Botones L + R.
- **DESCRIPCIÓN:** Multiplica la fuerza y la velocidad x 10. Requiere el 100% de Energía Ki y mermará la barra de vida del propio Frieza.

SUPER ATAQUES

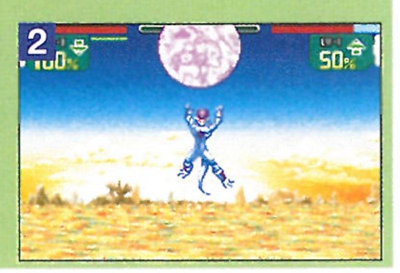
Daichiretsuzan
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [1]

Flaming Headbutt
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Death Ball
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki. Si la bola impacta contra el suelo, el enemigo dispone de 45 segundos para acabar el combate o, en caso contrario, morirá.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [2]

Psychokinesis
- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.





CELL



Aparentemente de constitución fuerte es un personaje que no posee un gran número de super ataques, y la mayoría son copia de los de Goku.

Tampoco sus golpes físicos o sus bolas de energía son especialmente potentes ni rápidos. En definitiva, bastante regular, puede pasar desapercibido fácilmente.

ATAQUES NORMALES

Shunkan Idou:
- **REALIZACIÓN:** Presiona el botón L + pad en la dirección hacia la que quieras avanzar.
- **DESCRIPCIÓN:** Consiste en realizar una tele transportación instantánea. Requiere un 25% de Energía Ki, y solo puede hacerse en nivel 3.

SUPER ATAQUES

Kamehameha
- **SE REALIZA** desde la izquierda, derecha o debajo del adversario, en cualquier lado, y requiere del 50 al 99% de Energía Ki. [1]
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Super Kamehameha
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Barrier
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [2]





Nº18

Del mismo modo que el Dr. Gero, este androide tampoco puede recargar energía Ki como el resto de personajes. La única manera que tiene de acumularla es atacando al enemigo con golpes físicos.

Como su energía es infinita, podrá lanzar cuantas bolas desee sin preocuparse de nada más, aunque por lo general nunca impactan en el oponente. Por el contrario, los super ataques si que gastan energía Ki.

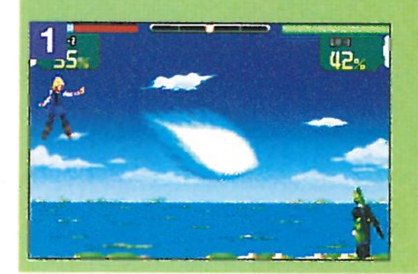
SUPER ATAQUES

Energy Blast
- **SE REALIZA** desde cualquier posición. 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Super Energy Blast
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario. 100% Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [1]

No. 17 & No. 18's Barrier
- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 50% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 2 y 3. [2]

No. 16's Hell's Flash
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3.





BUU

Su fuerza tan solo es comparable con la de Gotenks, pero Buu no tiene un límite de tiempo para acabar sus combates.

En nivel 3 sus golpes se vuelven mortales de necesidad, así como sus super ataques, que eliminarán a sus adversarios prácticamente al instante.

Otro punto muy importante a su favor es el hecho de que su barra de vida se rellenará automáticamente durante todo el combate, aunque lo haga muy lentamente.

SUPER ATAQUES

Kamehameha
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 1.

Shougekiha
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [1]

Chou Shougekiha
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1 y 2.

Self Destruction
- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Dimensional Portal Cannon
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3.

Genocide Attack
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere un consumo del 50 al 100% de Energía Ki.
- **NIVEL:** 3. [2]





GOTENKS

Extremadamente fuerte y veloz, es uno de los mejores personajes del juego, aunque tiene un inconveniente. La fusión de Trunks y Goten no es indefinida y pasado cierto tiempo se separarán y pierden el combate.

Los ataques con Gotenks deben ser directos y rápidos posibles para evitar la separación, aunque con la potencia de estos chicos...

SUPER ATAQUES

Dimensional P.Cannon
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del rival. 50 a 99% Ki. [1]

S. G. Kamikaze Attack x1
- **SE REALIZA** sobre el adversario. Del 50 al 99% de Energía Ki. [2]

S. G. Kamikaze Attack x4
- **SE REALIZA** sobre el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.

Galactica Donut
- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.







TRUNKS

Prácticamente igual que Vegeta en el manejo de las bolas de energía, en realidad es muy inferior en super ataques, lo que hace de él un personaje muy poco atractivo.

Su acometida es muy práctica y potente cuando se quiere luchar cuerpo a cuerpo. [1] [2]

SUPER ATAQUES

Burning Attack

- **SE REALIZA** desde la izquierda, derecha o sobre el adversario y requiere del 50 al 99% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3.

Super Burning Attack

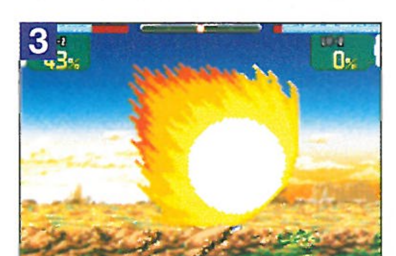
- **SE REALIZA** desde la izquierda o derecha del adversario. 100% Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [3]

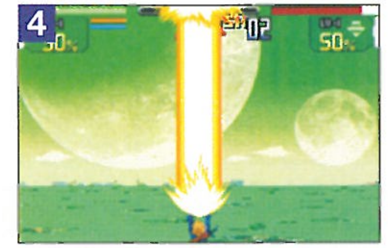
Masenko

- **SE REALIZA** bajo el adversario y requiere el 100% de Energía Ki.
- **NIVELES:** 1, 2 y 3. [4]

1

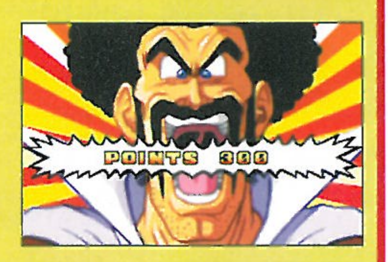

2


3


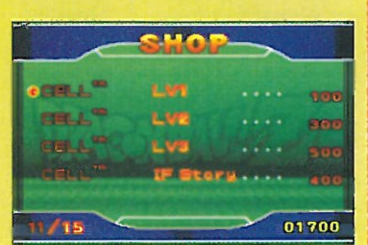
4


¡¡NOS VAMOS DE COMPRAS!!

- Para desbloquear los personajes ocultos y demás extras que oculta el juego tendrás que comprarlos en la tienda, pero para eso se necesita dinero (vaya, hombre, hasta en los juegos de Goku hay que pagar).
- ¿Cómo conseguir ese dinero? Nada, toma nota. Cada vez que superes el juego en cualquiera de los modos, se te obsequiará con cierta cantidad de dinero, y así podrás ir ahorrando hasta conseguir a todos tus personajes favoritos.
- La manera más rápida de conseguir toda la pasta necesaria consiste en participar en el modo Challenge. Ahí tendrás que enfrentarte a diversos equipos de enemigos. La primera vez que entras solo hay uno, pero a medida que vas eliminándolos, el resto se va convirtiendo en equipos seleccionables.
- Los equipos Majin Team, Villain Team y Saiyan Team, son los que más recompensa te darán, aunque también son los equipos más difíciles de batir en combate.









LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

ANIMAL CROSSING

Códigos:
Ve a la tienda de Nook, dile que quieres "recibir un paquete" e introduce estos códigos:
- **Reloj nieve:** vCTbFPFQciYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Vestido de esquimal:** AkwardwarjraiN AkwardhSrdraiN
- **Nevera nieve:** 4UFG548CQ2QZGf 1n#%jWLEqj5ZBf.
- **Lámpara nieve:** vCTbFPFQcxYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Sofá nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j1L7qj5ZRf.
- **Mesa nieve:** 4UTG548uQKQZGf 1n#%jNLEqj5ZBf.
- **Televisión nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j2LNqj5ZBf.
- **Guardarropa nieve:** 4UTG548qQKQZGf 1n#%jNLEqj5ZBf.

Dinero fácil:
Si quieres conseguir dinero rápido ve a la tienda de Nook y escríbele el siguiente código: 1LhOwvrDA23fmt dsgnvzbCIBAsyd y te dará un **modelo 1 de la estación de tren** del pueblo. Ahora véndeselo **y te dará 16.000 bayas** por el modelito. Esto lo puedes hacer solo 3 veces cada día (le sacas ¡¡¡48.000!!! bayas/día)



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION

El ropero:
Completa una vez el juego sin estar en línea, o sea, sin estar conectado a internet, y tendrás la opción del ropero. Si quieres que este ropero sea permanente tendrás que completar el juego sin línea al menos 2 veces.

Cartas de recompensa:
Completa las siguiente búsquedas y habla con sus correspondientes personajes para que te den cartas como recompensa:
- **Alive Aqhu from Viviana** .... Completa "Chance Meeting".
- **Broom from Relmitos** .... Completa "A Brief Rest".
- **Bullet Storm from Kylria** .... Completa "Info on Blitz".
- **Canadine from** .... Completa "Nostalgic Spot".
- **Cave Wind from Peko** .... Completa "Cake of Dreams".
- **Chain Sword from Saligun** .... Completa "Emotions Clash".
- **Companion from Creinu** .... Completa "Jewel Fountain".
- **Harisen Battle Fan from Glustar** ... Completa "Dream Present".
- **Madness from Orland** .... Completa "Test of Power".
- **MC Guard from Teifu** .... Completa "Tough Partner".
- **Mighty Knuckle from Hyze** ...... Completa Song Request".
- **Pal Shark from Rio** .... Completa "Evaluation".
- **Pan Arms from K.C** .... Completa "Looking Inward".
- **Punch from Rufina** .... Completa "The Real Me".
- **Round Slay from Reiz** .... Completa "Flashbacks".
- **Split Boost from Ohgun** .... Completa "Save the Rappy".
- **Territory from Stella** .... Completa "Great Rescue".

Cartas de evento:
Recolecta la siguiente cantidad de cartas para conseguir cartas de evento:
- **Del Rappy** .... Colecciona todas las cartas 477.
- **Dice Fever +** .... Colecciona todas las cartas de apoyo.
- **Parry** .... Colecciona todas las cartas de acción.
- **Recky** .... Colecciona todas las cartas de criatura.
- **Red Ring** .... Colecciona todas las cartas de objetos.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin:
Colecciona un juego completo de sellos de mog de distintos moguri que están escondidos por todo el mundo, incluyendo las pantallas sin monstruos (pueblos, puertos, etc.). Ahora vuelve a un agujero moguri en el que te hayan dado un sello del grupo de sellos que hayas completado para jugar a este nuevo mini-juego, aunque **únicamente podrás jugarlo con tu GBA** conectada y en modo multijugador (aunque juegues sólo).

Mythril gratis:
Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la pantalla Corte de los demonios (el circo) los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Cómo conseguir las alas de hada
Primero consigue todas las partes de alas de hada como parte de los deberes del profesor snape. Una vez que las tengas todas podrás ir al bosque que hay fuera de Howarts. Según avances aparecerán hadas; usa a Hermione para lanzarles el hechizo Flipendo a las hadas, y cuando caigan al suelo lánzales el hechizo Glacius. Una vez estén en el suelo y congeladas, las podrás coger.

Cómo matar una salamandra
Lo primero es congelar el fuego de la espalda. Después tienes que colocarte detrás suyo y lanzar el hechizo Flipendo sobre las llamas para dañarle.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos especiales de Equipo:
Cuando tengas un movimiento especial (consiguiendo las cartas suficientes superando desafíos) aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch:
Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases y terminas el combo con un tiro a puerta. Si haces una larga jugada con muchos combos verás subir tu barra de snitch un montón.

Jugar la World Cup:
Para poder jugar la Copa del mundo, gana a tres equipos de la escuela Hogwarts, usando solo a una de las casas.

JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:
- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANDA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero" con cuaquier medalla.
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para



desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos:
- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.
- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.



PIKMIN 2

Modo "Challenger"

Vence a Beady "patas largas" en donde se encontraba la araña "Citadle" y carga con su llave hasta la cueva.

Escenas:
- Para conseguir una escena de película de "el oscuro secreto de Louie" tendrás que completar las 30 misiones del modo "challenger" obteniendo flores rosas.
- Para conseguir los créditos consigue 10.000 pokos.

Tercer jugador:

Consigue 10.000 pokos para salvar a Hocotate, entonces continua el juego con él.



SPIDER-MAN 2

Premios:

Completa los siguientes requisitos para obtener distintos premios:
- **Alien Buster:** derrota a Mysterio en modo historia.
- **Anger Manager:** detén 25 coches imprudentes en la carretera.
- **Automobile Avenger:** detén 25 coches "jackings".
- **Balloon Popper:** consigue 25 balones.
- **Bane of Petty Thieves:** pilla a 25 ladrones.
- **Big Game Hunter:** derrota a Rhino en el modo historia.
- **Champ**: elimina a 200 enemigos.
- **Crime Stopper**: deten a 25 "pequeños delincuentes".
- **Drenched Explorer**: recolecta 130 señales "bouny".
- **Employee of the Month**: completa los 20 encargos de la pizzería.
- **Friend to Children**: devuelve 25 balones al chico.
- **Game Master:** completa el 100% del juego.
- **Gold Medalist:** completa todos los desafios mega (en su tiempo).
- **Good samaritan:** rescata a 25 civiles en problemas.
- **Hardcore Gamer**: completa todos los juegos de arcade.
- **Hero:** acumula 45.000 puntos de héroe.
- **Hero in Training:** acumula 15 puntos de héroe.
- **Honorary Deputy:** ayuda a 25 oficiales.
- **Human Ambulance:** resuelve 25 emergencias médicas.
- **Knowledge Seeker:** colecciona 213 marcas de puntería.
- **Life Preserver:** resuelve 25 crisis de barcos hundiéndose.
- **Lifter of Spirits:** rescata a 25 ciudadanos colgando de repisas y otros sitios.
- **Lover not a Fighter:** completa todas las misiones de multiplayer.
- **Master Explorer:** colecciona todas las señales de exploración.
- **Mega Champ:** deja KO a 500 enemigos.
- **Mega Hero:** acumula 200.000 puntos de héroe.
- **Partycrasher:** detén 25 batallas reales.
- **Shock Absorber:** vence a shoker en el modo historia.
- **Shutterbug:** completa todas las misiones del Daily Bugle (6 en total).
- **Silver Medalist:** completa todos los desafios.
- **Speed Freak:** coge el maximo balanceo en la telaraña.
- **Stick Up:** evita 5 robos.
- **Sucker:** frustra 25 emboscadas.
- **Superhero:** aculuma 100.000 puntos de héroe.
- **Tentacle Wrangler:** vence al doctor octopus en el modo historia.
- **Thug Mugger:** prevé 25 asaltos.
- **Towering Explorer:** colecciona todas las señales de colgador de tejados.
- **Vigilant Explorer:** colecciona todas las señales de guardia.
- **Watch Dog:** evita 25 robos en locales.
- **Watchful Explorer:** encuentra todas las señales secretas.



WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAMES

Opciones desbloqueables:

Una vez completes la última de las puertas del modo normal tendrás acceso a lo siguientes apartados:
- Descripción de los personajes.
- Modo difícil.
- Películas.
- Modo riesgo.
- Géneros de juegos mixtos.

Sound Test

Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).





LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords

¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!

- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales

Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

FIRE EMBLEM

Nuevas opciones

Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:
Modo **difícil, bonus** (galería, músicas, etc.) y el **modo Héctor.**
Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.

Personajes ocultos

- **Canas:** visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
- **Erk:** habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
- **Farina:** solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
- **Fiora:** habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
- **Geitz:** habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
- **Guy:** habla con él, con Matthew, en el cap. 13.
- **Harken:** habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
- **Heath:** habla con él en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Jaffar:** habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en Héctor).
- **Karel:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
- **Karla:** en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
- **Legault:** habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
- **Lucius:** habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor).
- **Nino:** habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
- **Priscilla:** visita la parte baja de la izquierda de la villa en el capítulo 14.
- **Rath:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Raven:** habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
- **Renault:** visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
- **Vaida:** habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
- **Wallace:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.

STAR WARS TRILOGY



Selección de niveles

Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder de esta manera.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:

- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":

Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Taodstool Tour» de GC. Lleva tus personajes a GC y haz lo siguiente:

- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:

- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play.
- **Kid:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.



POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:

Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Cómo deslizarse por la pared:

Para deslizarte sobre una pared lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás.



SHINING FORCE

Cartas

- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

Continuar después de un Game Over

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues **mantén A pulsado, y dale al Start.** Hala, ahí estás otra vez.

Saltar a niveles 6, 7 y 8

En el mundo 4-2, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no

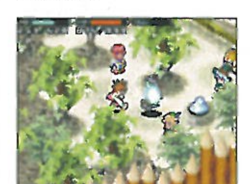
llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área repleta de monedas,** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**



SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Deberías oir un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.



SONIC BATTLE

Cartas de combo:

Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos de los chavales:

- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.

THE LEGEND OF ZELDA (NES CLASSIC)

Empezar en la segunda búsqueda

Empieza una nueva partida y llamando a tu personaje "Zelda". Ahora empezarás desde la segunda búsqueda directamente.



SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY

- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON

- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON COLOSSEUM (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE

- ANIMAL CROSSING
- 1080° AVALANCHE
- DONKEY KONGA
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CC
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- PIKMIN 2
- SMASH BROS. MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WARE INC: MPG
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

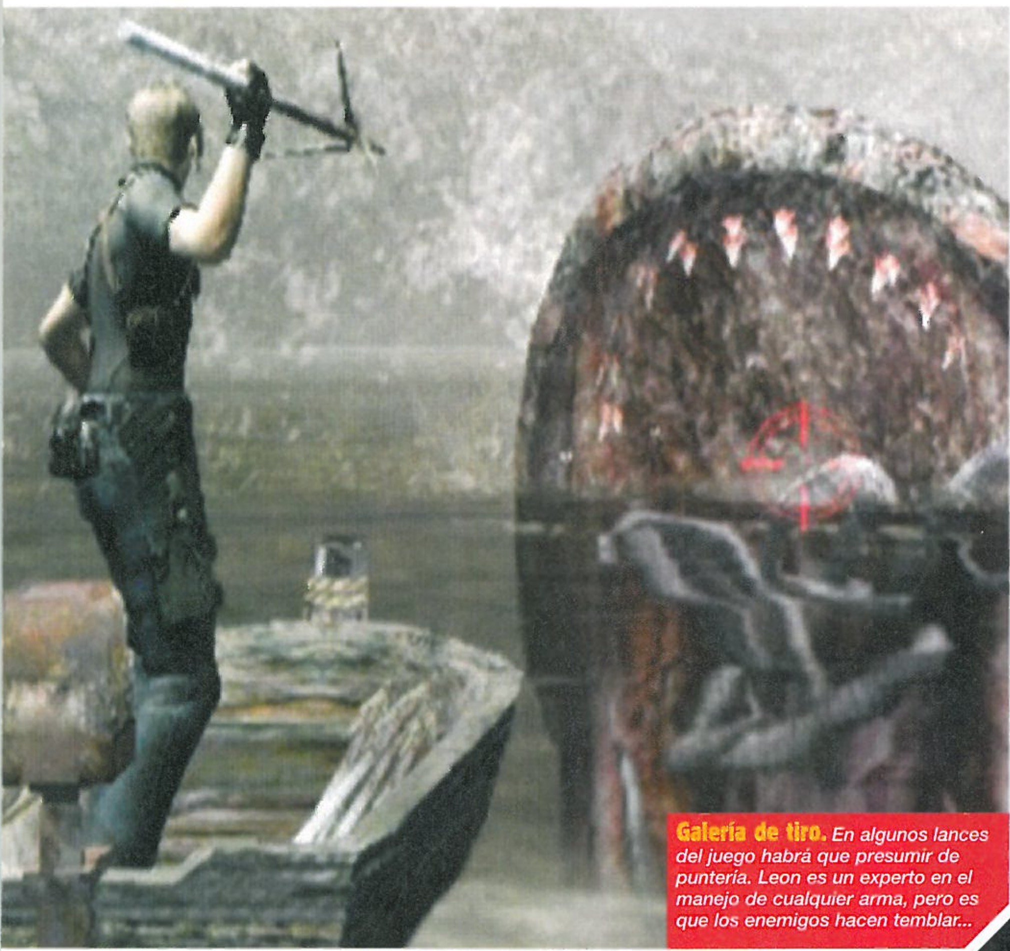
RE4 estará en las tiendas el día 11 de enero de 2005.

- GAMECUBE
- 2005
- CAPCOM
- ACCIÓN 3D

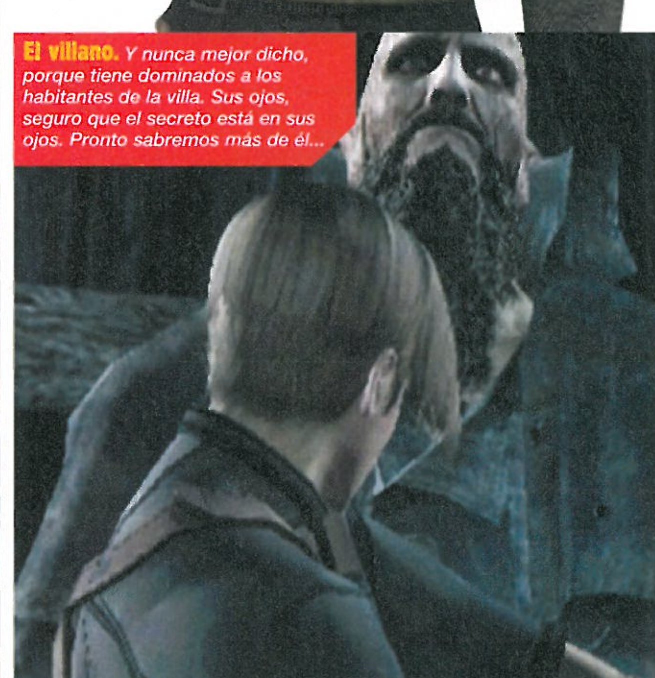
RESIDENT EVIL 4

Lo último, último de RE4 es que los japoneses que fueron al Tokyo Game Show vieron una bonita demo del juego. Eso nos ha permitido hacernos con imágenes del juego final que nos presentan a dos nuevos personajes. Por un lado Ashley Graham, la hija del presidente norteamericano, que por fin da la cara y que además se convertirá en personaje jugable; y también tenemos al jefe del pueblo, un tipo que tiene dominada la voluntad de la gente. Aunque la gran noticia es que se confirma lanzamiento en enero de 2005, al menos en USA.

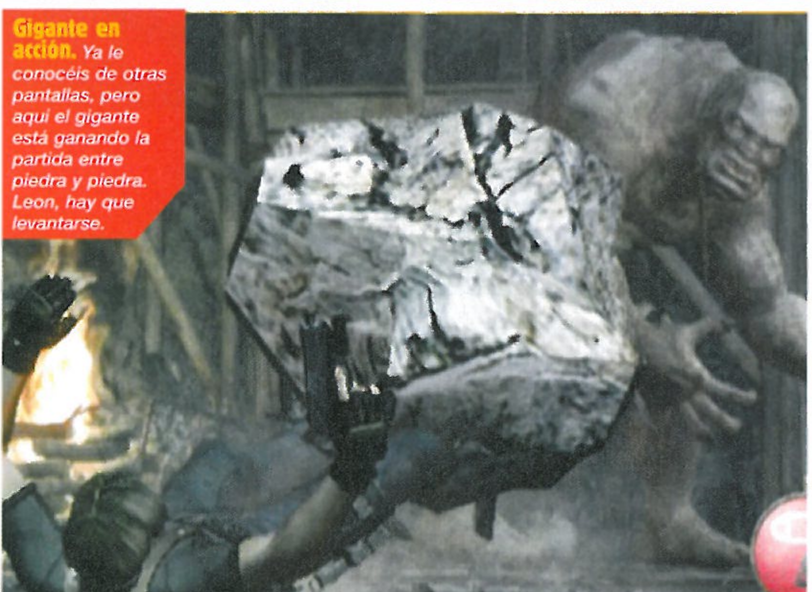
EXCLUSIVO GAMECUBE



Galería de tiro. *En algunos lances del juego habrá que presumir de puntería. Leon es un experto en el manejo de cualquier arma, pero es que los enemigos hacen temblar...*



El villano. *Y nunca mejor dicho, porque tiene dominados a los habitantes de la villa. Sus ojos, seguro que el secreto está en sus ojos. Pronto sabremos más de él...*



Gigante en acción. *Ya le conocéis de otras pantallas, pero aquí el gigante está ganando la partida entre piedra y piedra. Leon, hay que levantarse.*



Ashley. *Será junto con Leon uno de los personajes controlables de la aventura; eso quiere decir que habrá más protagonistas, aunque aún no se han desvelado. ¡Guay!*

El nuevo peliculón de **Disney** será realmente **increíble.**

»GAMECUBE
»NOVIEMBRE
»THQ
»ACCIÓN / AVENTURA

LOS INCREÍBLES

Quince años después de retirarse, esta familia de superhéores vuelve al "curro". Dirán adiós a su tranquila vida en el adosado y afrontarán la misión de salvar la Tierra. Los veréis en el cine, gracias a Disney y Pixar, y también en vuestra consola, con un juego de acción y aventura que combinará plataformas, puzzles y carreras. En cada fase controlaremos a un miembro de la familia (Mr. Increíble, Elastigirl y los chavales Violeta y Dash) que pondrá en práctica sus poderes exclusivos y un sentido del humor con el estilo de la casa.



Caña y cabeza. *Además de cascar a todos los robots, también habrá que resolver puzzles. Activar paneles de mando, desactivar interruptores, localizar ítems ocultos...*



Él es así. *Mr. Increíble es el cabeza de familia, un tipo fuerte que pega como nadie y es ágil como un gamo. Se desenvolverá muy bien en esta atractiva aventura de acción 3D.*



El más rápido. *Dash es el Ferrari de la familia. Protagonizará las fases donde tengamos que movernos rápido. Eso sí, no será invisible así que vigila el tráfico.*



Elastigirl. *La señora Increíble es casi de goma. Con sus brazos que se estiran a tope no dejará a un enemigo vivo. ¿Veis que chulos han quedado los escenarios de la peli?*





»GAMECUBE
»NOVIEMBRE
»UBI SOFT
»ACCIÓN

PRINCE OF PERSIA 2

Ante el inminente regreso del Príncipe batallador, no hemos podido resistir la tentación de publicar las últimas pantallas disponibles. Son la demostración práctica de lo que hemos venido contando sobre el juego. Se ve que el protagonista se ha hecho más duro, que los combates protagonizarán toda la acción y que encontraremos nuevos y más poderosos enemigos. Pero tranquilos, el Príncipe contará con 63 tipos de armas, divididas en 5 clases, y tendrá un segundo arma que podrá arrojar a los rivales. ¿Quién se va a meter con él?



Combos. *Como en los mejores arcades de lucha, el Príncipe será capaz de mostrar una variedad de golpes bestial. En cada pelea veremos nuevos movimientos.*



Superarsenal. *Ya lo habéis leído: 63 armas diferentes. ¡Toma ya! Y cada una nos exigirá combatir a un ritmo diferente, y tendrá un ataque especial asignado. ¡Qué control!*



Aprovecha. *Sí, aprovecha y pilla las armas que suelten los rivales. Porque con dos armas, el héroe podrá realizar nuevos ataques e incluso arrojar una de ellas.*



Más atlético. *Que no es que se haya hecho del Atleti, sino que el tío se ha cuidado bien en el gimnasio y ha aumentado sus ya artísticas habilidades de saltos y piruetas.*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



Nº 132
N.A.: Guías de Zelda Wind Waker y DKC.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



Nº 133
N.A.: Guía para llegar al final de Golden Sun 2.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



Nº 134
N.A.: Guías con todos los golpes de Soul Calibur 2.
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



Nº 135
N.A.: Guía paso a paso de Star Wars Rebel Strike.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



Nº 136
N.A.: Guía completa Final Fantasy Tactics Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



Nº 137
N.A.: Guía con mapas de Mario Kart DD!!.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



Nº 138
N.A.: Guía completa FF Crystal Chronicles.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



Nº 139
N.A.: Guía completa Metal Gear Solid: TTS.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



Nº 140
N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



Nº 141
N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



Nº 142
N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.



Nº 143
N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A.
Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.e

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

SOUL CALIBUR, SHREK Y YOSHI, TRÍO DE ASES

Hola grandes nintenderos. Tengo algunas preguntas que necesitan urgente contestación. A ver, ¿habrá un nuevo Soul Calibur? Shrek es uno de mis héroes favoritos: ¿tendrá nuevo juego? Por último he oído rumores de un nuevo juego de Yoshi, ¿son ciertos? Saludos.
Lucas. E-mail

NA. Hay muy buenas noticias de **Soul Calibur II**, amigo. La primera, que lo tendremos en Player´s Choice en GC. Todo un lujo a precio de risa. La segunda, que parece estar en desarrollo una versión exclusiva para DS. ¡Imagina el combate total a doble pantalla! Pero bueno, no adelantemos acontecimientos... De Shrek sí tenemos novedades, claro. Habrá nuevo juego para noviembre en Game Boy. Toma nota, que esto es primicia. Su nombre: **Shrek 2: Suplicad Piedad.** Se llama así porque es la frase que dice el gato con botas en la peli. Porque sí, el gatito será uno de los protas principales. ¡¡Menudo pedazo de arcade que nos espera!! Y ya que preguntas por otro de los personajes más queridos por los nintenderos, que sepas que sí, que Yoshi protagonizará nuevo juegazo. Se llamará **Yoshi Universal Gravitation** y va a ser una bomba. Con los escenarios dibujados al estilo **Paper Mario,** y una animación del dino en plan contorsionista. No hay fecha de llegada, aún.

EL PUERTO DE LA DS

¡Hola, grandes nintenderos! Primero felicitaros por vuestra maravillosa revista, y seguidamente aclarar varias preguntas: He estado navegando por la red y he leído sobre la Nintendo DS. Entre otros datos leí que nintendo guarda una sorpresa en uno de los puertos de la consola. ¿Qué me podéis decir de un nuevo Pokémon para DS?
Luis Roales Jorge. Email

NA. Hola Luis. Gracias por tus piropos... son merecidos. En fin, que sí, que ya se ha descubierto el "pastel". La salida extra y secreta de la DS es para conectar un micrófono. El misterio es que con ese micro en teoría vamos a poder hablar con otros usuarios a través de la conexión a Internet de la consola. Y decimos en teoría porque esta historia está sacada de un informe de una compañía ajena a Nintendo, ya que la Gran N no ha querido hacer ningún comentario. Ni de eso, ni de los próximos juegos para DS. Sabemos que están desarrollando al menos 20 títulos propios, entre los que, suponemos, habrá uno de Pokémon. Más de uno hemos visto la demo de Pikachu en el E3. Y desde luego se sigue trabajando en ello. Y tiene buena pinta, ¿a que sí?



Pikachu es la estrella que más ganas tenemos de ver en la nueva DS. Todos suspiramos por su nuevo juego.

LA CARTA DEL MES

SPIDER-MAN Y METROID EN DS

Hola grandes nintenderos. Busco la última información sobre DS. Precio, fecha de lanzamiento, juegos que van a salir... ¿qué me podéis contar que no sepa?
Adrián. E-mail

NA. En las páginas de noticias de este número ya hablamos del tema. Pero tu consulta nos viene muy bien para contaros una de última hora. Bueno, es doble. Por un lado se ha confirmado **el primer juego que se lanzará con la consola en EEUU.** ¡Es Spider-Man 2! Y avisamos: habrá sorpresa en la utilización de la doble pantalla. Ya veréis.

Segundo notición. Fijaos en la pantalla de **Metroid Prime First Hunt** que hemos conseguido ¿notáis el cambio respecto a lo que se ha publicado hasta ahora? Sí, se han **ajustado los gráficos 3D** y la zona de mapeado. Pero el gran cambio es que **se ha alterado la disposición de las pantallas y por tanto el estilo de juego.** Ahora la pantalla táctil (la de abajo) es para el mapa, que será donde seleccionemos armas y demás. Se maneja **noviembre como fecha de lanzamiento.** Si se confirma, ¡¡¡fliparemos todos!!

¡QUÉ RISA!
Miguel Arcos Campillo



RESIDENT EVIL ¿ESPAÑOL?

Hola nintenderos, ¿qué tal os va? Soy Pablo Martínez, os leo todos los meses y he decidido escribiros para consultaros unas preguntillas que no me dejan dormir. Ahí van las preguntas: ¿Habrá un nuevo MGS?; ¿saldrá finalmente para GC Burnout 3?; ¿RE 4 transcurrirá en España o no?; ¿qué sabéis sobre el nuevo Mario?, ¿en qué consola saldrá, en GC, en DS o en la REVOLUTION?; ¿es verdad que Bill Gates (de Microsoft) ha intentado comprar Nintendo? Hasta otra.

Pablo Martínez. E-mail.

NA. Pues nos tememos que vamos a desilusionarte. Pero bueno, mejor que no dormir... A ver, **no habrá nuevo MGS,** al menos mirando a un año vista; y **no habrá**



Ashley será uno de los protagonistas de «Resident Evil 4», que.... ¿estará finalmente localizado en España?

Burnout 3 en Cube (confirmadísimo por Electronic Arts, que son los que lo distribuyen). Sobre **Resident Evil 4,** los programadores dicen textualmente que la aventura transcurrirá en "algún lugar de Europa, aún no determinado". Podría ser en España, sí... Todo lo que sabemos sobre los nuevos juegos de Mario está en el megarreportaje que publicamos en esta misma revista. ¿Aún no lo has leído? Bill Gates sueña despierto. ¿Comprar Nintendo? A ver si Nintendo les va a comprar a ellos.

QUIERO UNA LISTA PARA MI GAME BOY

Buenas nintenderos de pro. Me gustaría que me respondieseis a estas preguntas que rondan mi cabeza desde que el mundo es mundo. Muchas gracias.

1. **Me voy a comprar la GBA y me gustaría empezar bien con un juego, pero no sé cuál. Decidme los más interesantes.**
2. **¿Saldrá un cuarto Sonic para Game Boy Advance?**

Bueno me piro que pierdo el bus, HASTA LUEGO PEñA

P.D: Si habéis repuesto la Zona Zero, ¿por qué no el Rincón de Jimmy?

Mario Muñoz Merino. E-mail.

NA. Qué bien, un "enrollao" más con la Game Boy. Pues nada, vamos a aconsejarte como mereces. Hay muchos juegos para empezar con buen pie en la portátil, pero a nosotros nos parecen imprescindibles éstos: **Pokémon** (Rojo/Verde o Rubí/Zafiro), **Super Mario Advance 4, Donkey Kong Country 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Legend of Zelda** (A Link..., NES Classics), **Pokémon Pinball, Metroid Zero Mission, Golden Sun La Edad Perdida, Final Fantasy Tactics y Mario Kart.** ¡Menuda colección, si pudieras hacerte con todos! Y entre ellos no estará, al menos de momento, la cuarta entrega de Sonic, porque no está en desarrollo. Corre hombre, que el bus sale ya mismo, pero antes te confesaremos que Jimmy aún está esperando en la puerta (por la última "cagadita" que nos dejó en la revista) a que le dejemos entrar. El tío no sabe que ya hemos recuperado la Zona Zero... Cuando se entere, seguro que la lía.

FUEGO ROJO O VERDE HOJA

Hola me llamo Carlos soy de Albacete y me gustaría que me respondierais a estas preguntas que me corroen por dentro. Gracias:

1. **¿Habrá una nueva GC 2? Es que se oyen rumores.**
2. **¿Qué juego de Rol me recomendáis para GBA y GC?**
4. **Y para acabar, ¿qué diferencias hay entre Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja?**

Carlos Navarro. E-mail.



No lo dudes, Final Fantasy Crystal Chronicles es de lo mejor que puedes encontrar ahora para GC.

NA. ¿Qué tendrá Rojo que no tiene Verde, y Verde que no tiene Rojo? Es fácil. Le hemos pedido ayuda a nuestro OAK, y nos ha dicho que dos cosas. Por un lado, los Pokémon exclusivos de cada edición (22 en Fuego, 23 en Hoja) y por otro el Deoxys, que también es diferente en Rojo y Verde. Así que ya sabes: ¡¡hazte con ellos!! Hemos empezado por el final, así que ahora toca hablar de los mejores RPG para tus consolas. Toma nota: Pokémon (Rubí. Zafiro, Rojo, Verde), Golden Sun 2, Zelda: A link to the past, Final Fantasy Tactics. Esto para tu GBA. En GC quédate con Final Fantasy Crystal Chronicles y Pokémon Colosseum. Y si tienes un poco de paciencia, vas a alucinar con Paper Mario 2. Buen Rol con combates en tiempo real. Ya está. Todo OK, ¿no, Carlos? Ah, que falta lo de GC2. Bueno, eso está aún algo verde. Así que, sí... terminamos.

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿QUÉ ME DECÍS, YA HAY FECHA PARA ZELDA WW2?
Es de momento un rumor, pero las páginas más enteradas de Internet aseguran que «Zelda Wind Waker 2» estará listo en mayo de 2005 en Japón.

¿SABÉIS LA FECHA DE SALIDA DE KINGDOM HEARTS PARA GAME BOY ADVANCE?
Pues sí, en Japón lo tendrán el 11 de noviembre, hala.

¿ES VERDAD QUE HABRÁ JUEGO DE NARUTO EN DS?
Vaya, pero si incluso podría haber una pantallita rondando por Internet...

¿Y UN PUYO-PUYO?
Lo acaban de confirmar en el Tokyo Game Show. Ya se han visto pantallas, y se anuncia para navidades.

¿LA PRIMERA WEB OFICIAL DE NINTENDO DS?
Pues si sabes japonés, pásate por **http://touchds.jp**. Verás nuevos vídeos, imágenes y alguna que otra sorpresa. Pero, insistimos, sólo si sabes japonés, porque si no...

¿CUÁNDO SALE SPLINTER CELL 3?

¿Cómo estáis chicos? Quería saber cuándo saldrá el nuevo Splinter Cell y qué características tendrá. Muchas gracias.

Alfredo. E-mail.

NA. Lo primero, nombre: **Splinter Cell Chaos Theory**. Fecha de lanzamiento: marzo 2005. Saldrá en GameCube, pero no en GBA. ¿De qué irá? Esta vez Sam Fisher, el agente de la NSA, deberá desbaratar una trama muy de nuestros días, con sabotajes en bolsa, apagones en la ciudad... una guerra de "información". A su disposición tendrá nuevos combates cuerpo a cuerpo y armas reales del futuro. Los escenarios serán de diseño abierto con objetivos secundarios opcionales. Y el nivel de inteligencia de los enemigos nos pondrá las misiones más difíciles que nunca.

EL ARTISTA DEL MES



Adriá Llobell Fernández, valenciano él, nos muestra sus dotes artísticas en este dibujo.

¡UN PIKMIN 2 SÓLO PARA TI!
Y EL MES QUE VIENE, LLÉVATE... MEJOR QUE SEA SORPRESA...

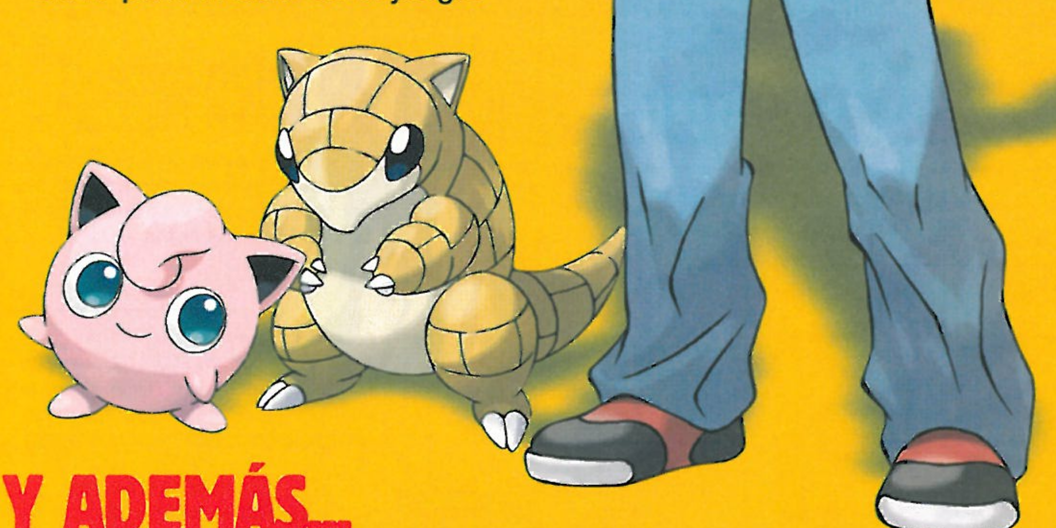
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Sigue la fiebre Rojo Fuego y Verde Hoja!

¡VERÁS LO NUNCA VISTO DE POKéMON!

No te pierdas el próximo número porque vamos a dejarte helado con el festival Pokémon que preparamos...

- **Poster con fichas de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.** Eso es, todos los Pokémon de las nuevas ediciones, analizados uno a uno .
- **Guía de avance.** Por fin, nuestros expertos tienen a punto la guía más esperada de los últimos tiempos.
- **Estrategias.** Lo que debes saber para arrasar en el juego.



Y ADEMÁS...

- **A tope con Zelda.** Nos metemos a fondo con el nuevo Zelda: Minish Cap, de GBA, y de paso avanzamos nuevas imágenes de Wind Waker 2.
- **Metroid Prime 2.** Sí señores, estará con nosotros el superbombazo de GameCube. Vais a flipar con todas las pantallas que tenemos...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Héctor Domínguez Víctor Sánchez, Juan Pablo Ordóñez Patricia Cahue, Javier Salazar, Fco. Javier Sánchez

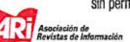


Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

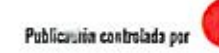
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer



MOBILTUNING

Compatible con:

NOKIA SIEMENS SAMSUNG SAGEM ALCATEL SONYERICSSON PHILIPS SHARP MOTOROLA PANASONIC - LG. (Consulte modelos)

SONIDOS REALES



Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

SONIDO	Código
Orgasmo De Mujer (Muy Excitante)	1043
Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Accidente coche (La gente salta)	1011
Sirena Policia (Para sms urgentes)	1071
Bebe Riendo (Muy tierno)	1042
Campanas Misa (Muy llamativo)	1044
Orgasmo Y Latigos (Para Masoca)	1052
Pedos Diarrea (Que asco)	1058
Tarzan Borracho (Para sms divers)	1075
Telefono antiguo (Muy divertido)	1063
Carcajada (Es tronchante)	1033
Bocina Antigua (Muy divertido)	1013
Water (Para sms de mier..)	1056
Toro Ve A Vaca (Autentico !!!)	1073
Morir De Vomitos (Te daran ganas)	1055
Lobos (Llamaras la atención)	1012
Silbando (Cuidado con las chicas)	1024
Bebe Muy Feliz (Te Contágia)	1081
Sirena Alarma (Muy Bueno)	1078
Lloros (Que pena)	1009

Envia SONIDO746 y el código al 7667.

Ejemplo: Si quieres Orgasmo de mujer envia SONIDO746 1043 al 7667.

MiFondo

¡¡Crea tus propios fondos!!



Fondos:

Tu texto aqui 1004	Tu texto 1009
Tu texto 1014	TU TEXTO 1006
Tu texto 1015	TU TEXTO 1020
Mi Texto 1023	TU TEXTO AQUI 1024

Ejemplo:

MIFONDO746 1004 Estoy que EXPLOTO por TI

Pídelo facilmente, envía: MIFONDO746, el código del fondo y el texto que quieras al 7667.



Muy fácil envía: PESA746 al 7667 para empezar la aventura.
Si lo consigues tienes premio seguro.

Trucos Videojuegos



¿Quieres saber como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc.. de tu videojuego preferido?

¡Es muy fácil!, cada vez que envías:

TRUCO746 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO

al 7667 te enviamos un nuevo truco.

Envía al 7667 por ejemplo:

TRUCO746 PS2 GTA VICE CITY
TRUCO746 PSX NBA LIVE 2003
TRUCO746 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND
TRUCO746 GAMECUBE METAL GEAR SOLID
TRUCO746 PS2 BURNOUT 2
TRUCO746 PS2 FINAL FANTASY X2
TRUCO746 GAMECUBE THE LEGEND OF ZELDA
TRUCO746 GAMECUBE SPIDERMAN
TRUCO746 GAMECUBE RESIDENT EVIL
TRUCO746 GAMECUBE EXTREME G 3



Consulta con tu movil toda nuestra oferta en:

wap.mobiltuning.com

WAP.MOBILTUNING.COM

Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

Tonos

1	The Legend Of Zelda	VIDEOJUEGO	Código: 467095
2	Super Mario Bros.	VIDEOJUEGO	Código: 465530
3	Bola De Dragon	TELEVISION	Código: 466503
4	El Señor De Los Anillos	BSO CINE	Código: 467580
5	Eres Un Cabron Hijo Puta	TELEVISION	Código: 465566
6	Pokemon	TELEVISION	Código: 466805
7	Harry Potter	BSO CINE	Código: 465878
8	Piratas Del Caribe	BSO CINE	Código: 467756
9	Zanarkand	DANCE/TECHNO	Código: 466512

CINE/TELEVISIÓN

Shrek 2 - CINE	467799
Misión Imposible - CINE	465002
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE	467120
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE	467962
Do Wah Diddy (Anuncio Evax) - TV	467826
El Último Mohicano (principio) - CINE	465956
The Fast And The Furious - CINE	467539
El Último Mohicano (final) - CINE	467378
Pulp Fiction - CINE	466082
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	466264
Hitchcock - CINE	465959
Uno Mas Uno Son Siete (Los Serrano) - TV	467209
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) -TV	467347
Contigo Soy Feliz (Anuncio Kas) - TV	467818
Del Pita Pita Del - TV	467841
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampax) - TV	467820

DANCE/TECHNO

When I Sleep (X-Que Vol. 8)	467399
Scorpia	466541
Lola's Theme	467995
Hot Tecno	467966
Russian Tetris Theme	467963
Fading Like A Flower	467896
Revelation	467891
Bomba	467884
The Promised Land	467761
Despre Tine	467855
Coraçao	467852
Opa Opa	467805
I Am Free	467898

POP/ROCK/OTROS

Obsesión - LATINO	467724
El Atrapasueños - ROCK	467748
La Costa Del Silencio - ROCK	467353
La Vida Al Revés - POP	467659
My Band - RAP INTERNACIONAL	467744
Gaia - ROCK	467730
Yo No Soy Igual Que Tu - POP	467983
Chocolate - POP INTERNACIONAL	467967
Chiki Chiki - LATINO	467961
Con La Luna Llena - POP	467960
Guilty - ROCK INTERNACIONAL	467956
Ella - POP	467931
Mi Guitarra Quiere Rock -POP	467930
Tengo Un Trato - RAP	467850
Chocolate - LATINO	467825
Princesita (Caribe) - LATINO	467828
Fiesta Pagana - POP	486286
El Mario De La Carnisera - POP	467655

HIMNOS

Himno Nacional De España	465007
Quinto Levanta Tira De La Manta	467210
Canción Del Legionario	466829
Champions League	467711
Centenario Atlético Madrid	466793
Valencia CF	465061
Real Betis Balompie	465965

VIDEOJUEGOS

Need For Speed	467466
Crash Bandicoot	466407
Juiced (By The Grace Of God)	467970
Mortal Kombat	467321
007: Todo O Nada	467812
FIFA Soccer 2004	467815

Pídetelos fácilmente:

MONOFONICOS: Envía TONO746 y el código al 7667
Ejemplo: TONO746 467095

Monofónicos: también puedes pedirlos en el 806.588.672

POLIFONICOS: Envía POLI746 y el código al 7667
Ejemplo: POLI746 467095

Fondos

Pídetelos fácilmente: Envía FONDO746 y el código del fondo al 7667.
Ejemplo: FONDO746 1055

1055	1593	1258	1079	1192	1355	1104	1101		
1669	1670	1671	1674	1679	1715	1590	1733	1734	1678
1675	1731	1661	1547	1677	1662	1657	1652	1672	1613
1720	1724	1689	1725	1732	1132	1313	1726	1349	1719
1486	1489	1727	1343	1107	1728	1232	1001	1609	1588
1628	1668	1676	1651	1542	1638	1629	1608	1710	1549

No encuentras el fondo que buscas? Envía FONDO746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: FONDO746 DRAGON - FONDO746 BANDERA

1550	1667	1653	1693	1665	1518	1386	1650	1644	1574
1732	1347	1656	1699	1520	1664	1654	1663	1517	1627
1592	1495	1666	1543	1281	1544	1491	1311	1686	1480
1624	1636	1422	1508	1595	1535	1687			

Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO746 1187 y borralo con el logo invisible

Animados

Pídetelos fácilmente: Envía ANI746 y el código del animado al 7667.
Ejemplo: ANI746 1004








1056	1026	1027	1034	1031	1116	1070	1102	

No encuentras el animado que buscas? Envía ANI746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: ANI746 SEXO













1193	1192	1127	1144	1139	1132	1096	1184	1176
1129	1189	1089	1037	1121	1108	1036	1174	1134

Imagenes

Pídetelas fácilmente: Envia IMAGEN746 y el código de la imagen al 7667.
Ejemplo: IMAGEN746 464922

También puedes pedirlas llamando al 806.588.672

464966	465008	463908	463703	464932	464922	463764	465476		
465573	465572	465569	465570	465460	465566	465564	465565	465372	465049
465409	464444	464921	465097	465205	464552	465055	464098	465202	464800
465524	465568	465539	465544	465571	465518	465506	465503	465562	465427

No encuentras la imagen que buscas? Envía IMAGEN746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: IMAGEN746 SEXO - IMAGEN746 COCHES

465462	463700	463254	465007	464394	464754	463846	464138	463799	464099
464695	465405	464426	464456	465328	465299	464860	464647	465461	464243
465289	465451	465221	465362	465220	465235	465098	465212	465449	465432
465430	465400	465369	465450	465424	465467	465298	465346	465443	465438

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...).Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Moviles Compatibles Para Juegos Java: Moviles Compatibles: Nokia 3100 (ai); Nokia 6100 (aj); Siemens M55 (at); Siemens Mc60 (ak); Nokia 3200 (cb); Siemens C60 (aq); Nokia 3510i (ap); Nokia 7250i (ar); Sonyericsson T610 (av); Motorola V525m (aw); Nokia 6600 (ax); Sonyericsson Z600 (n); Motorola V300 (az); Motorola C550 (cg); Nokia 7210 (as); Samsung E600 (c); Sonyericsson T630 (e).

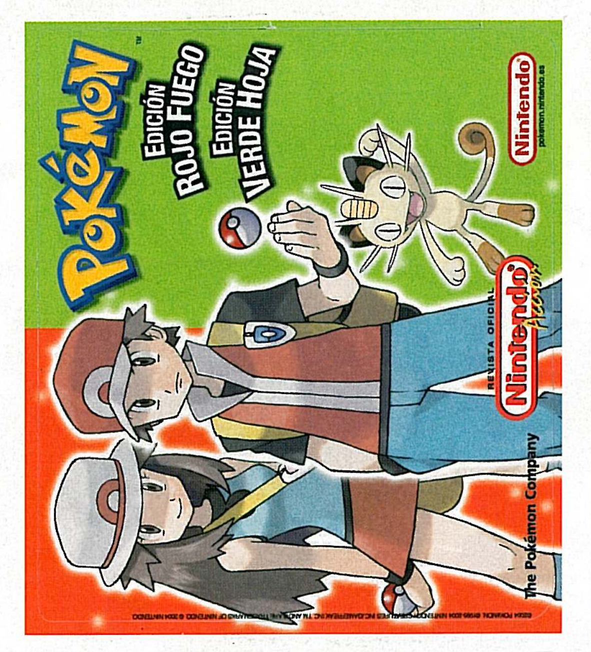
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.).Coste SMS MOVISTAR 0,9 Euros + IVA. AMENA/VODAFONE 1,2 Euros + IVA.(2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Fondos, Animados y Tonos)

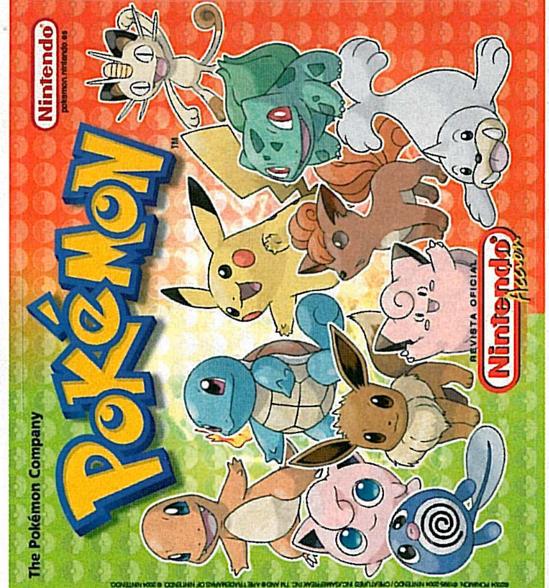
MOBILTUNING.COM





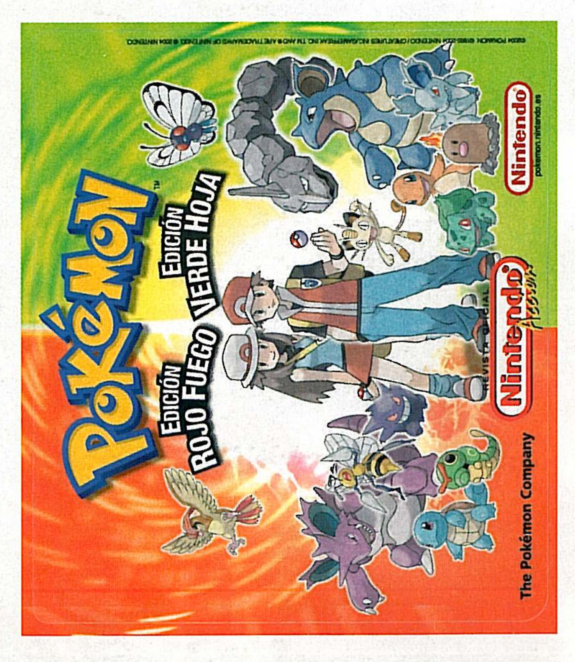
The Pokémon Company
Nintendo
¡DALE OTRO AIRE A LA BATALLA!
© 2004 Pokémon.© 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
POKéMON
POKéMON ROJO FUEGO Y POKéMON VERDE HOJA HACEN REALIDAD LAS BATALLAS SIN CABLES.
Intercambia tus Pokémon y tus mensajes secretos como nunca antes habías hecho… ¡Sin cables! Además, siete nuevas islas por explorar, más de 100 nuevos Pokémon nunca vistos en Game Boy Advance y un adaptador inalámbrico gratis. ¡Verlo para quererlo!
Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja Sólo para Game Boy Advance.
GAME BOY ADVANCE
Pokémon
EDICIÓN ROJO FUEGO
Pokémon
EDICIÓN VERDE HOJA
ADAPTADOR INALÁMBRICO
INCLUIDO EN CADA JUEGO
GAME BOY ADVANCE SP
http://pokemon.nintendo.es

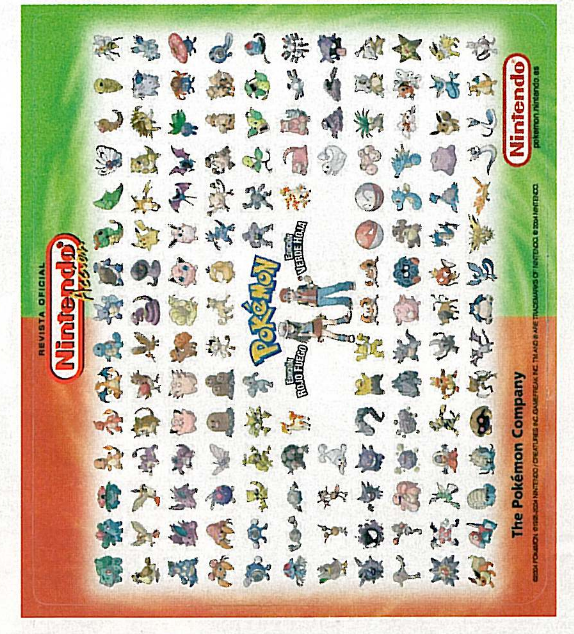




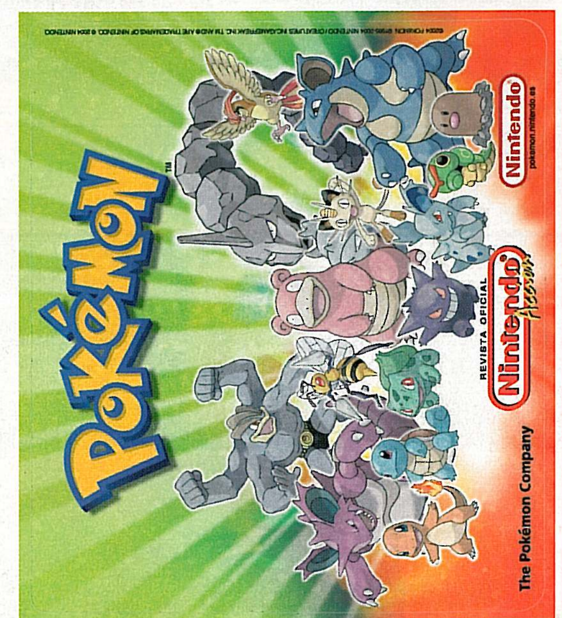


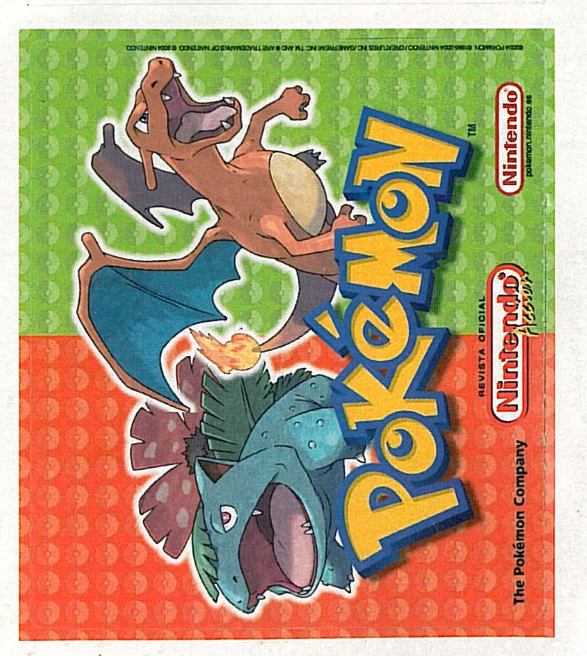
















PÓSTER GIGANTE 150 POKéMON

Rojo Fuego y Verde Hoja

